NÚMERO ESPECIAL PARA LOS MÁS AUDACES AVENTUREROS DEL PC



Loom • Indiana Jones • Monkey Island • King's Quest • Lands of Lore • Alone In the dark • 7th Guest • Full Throttle
The Dig • Yoda Stories • Little Big Adventure • Beavis & Butt-Head: Virtual Stupidity • Dráscula • Hollywood Monsters
fable • Myst • Riven • Broken Sword • Phantasmagoria • Gabriel Knight • Resident Evil • Under a Killing Moon • Overseer
Pandora Directive • La ciudad de los niños perdidos • Blade Runner • Of Light & Darkness • Jack Orlando • Ring
onstruck • Nightlong • The X-Files • The Feeble Files • Sanitarium • Black Dahlia • Grim Fandango • Blackstone Chronicles







Reportaje:
Las mejores videoaventuras de todos los tiempos



La revista que te da MÁS: revista + libro + CD Rom



Encontrarás todo lo que estabas buscando en más de 260 páginas de actualidad, reportajes, análisis, comparativas, opiniones, novedades del mercado y avances de todos los próximos lanzamientos.

COLECCIÓN LIBROS

- Todos los meses con *Más PC* un libro técnico de regalo, con el número 3: Manual Técnico de Photoshop



MÁS CONTENIDO

- Más información
- Más formación
- Más entretenimiento

INTERNET

- IV Congreso Nacional de Usuarios de Internet
- IRC en español
- Microsoft FrontPage 2000
- Webstorming

DISEÑO

- Autocad 2000, el diseño gráfico del próximo milenio
- World Builder
- Kai´s Power Tools 5
- Adobe Premiere 5
- Rhino 3D

MULTIMEDIA

- Tutoriales Windows 98
- Lorca en CD-Rom
- Multimedia peques: cómo convertirse en estrellas del rock o aprender geografía
- Cursos para ser un gran conductor o un pintor de renombre



CD-ROM

- Curso de Excel paso a paso
- Bryce 2
- Demos: File Maker Pro 4.1
- Isla Soft Contawin 2000
- Antivirus Panda Platinum 6.0
- Demos juegos: Rollcage, MIG-2 Fulcrum y Mask of Eternity

REPORTAJES

- WebTV: la fusión de Internet y la TV en el hogar
- Safedisc: la herramienta contra los "piratas"

HARDWARE

- El mejor hardware 99
- Grabadoras
- Impresoras
- Ordenadores de bolsillo

SOFTWARE

- Lotus Notes/Domino/ Designer versión 5
- MediaScan
- TeamRoom 1.5

COMUNICACIÓN

- Comparativa de teléfonos móviles: los últimos portátiles del mercado

Prens@ Técnic

Edita **PRENSA TÉCNICA**
Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

No te pierdas el número 3 de Más PC

A la venta el **3 de Marzo** sólo por 995 ptas.

editorial

Especial Aventuras





Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador Técnico: Rafael Mª Claudín
gover@prensatecnica.com

Redacción: Ignacio Pulido

Colaboradores: Fernando Rodríguez Martínez, Sitro, Oscar Mancha y Alberto Melgar

Edición: Julio Crespo, Eva María Villanueva y Daniel Izeddin

Dirección de Arte: Francisco Calero
arte@prensatecnica.com

Jefa Dpto. Maquetación: Carmen Cañas

Maquetación: Manuel J. Montes, Marga Vaquero, Silvia M. Villanueva,Jose A. Gil, Mª José Jiménez y Antonio Barbero

Portada: Francisco Calero, Francisco A. Anguis

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil, Jorge González y Noelia Menéndez
Coordinadora Publicidad: Beatriz Generoso

Departamento de Comunicación: Ana Sastre

Supervisión CD-Rom: Jesús Fernández

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro
Horario de atención: tardes 4 - 7 h
E-mail: stecnico@prensatecnica.com

Secretaría de Redacción: Montserrat Barreda

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández, Noemi Iscar
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
José Antonio Rivas, Juan López

Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42. Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: 91 304. 06. 22
Fax: 91 304. 17. 97
Si llama desde fuera de España marcar (+34)
E-mail: epa@prensatecnica.com
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica

Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director de Producción: Jorge Rodríguez
Director Financiero: Felipe Hernández
Directora Publicidad: Marisa Fernández
Director Comercial: Esteban Martínez

Fotomecánica: M y F
Impresión: Rivadeneyra
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-1467-1999

Especial Aventuras
Copyright 30-06-99

PRINTED IN SPAIN

La palabra "aventura" posee un aura de cosa maravillosa, de algo mágico que fascina a todo aquél que tenga algo que ver con ella. La ventura es lo que está por venir, la desventura lo que sucede para nuestra desgracia, la aventura, sencillamente, lo que acaece. De niños, todos hemos sido tentados por las más variopintas experiencias aventureras, y nos hemos sentido siempre orgullosos de decir: "He tenido una aventura", fueran cuales fuesen las consecuencias. Salir en busca de aventuras es algo que no se estila en estos días, pero en el vocabulario que hoy adjudicamos a otras épocas, las históricamente oscuras y las míticas, era una frase típica para un joven emprendedor. En el principio, por ejemplo, de *El Hobbit*, los seres quedan claramente diferenciados en dos tipos: los que tienen aventuras y los que no. No se especifica más; aventuras, sencillamente, a palo seco.

¿Cómo no iba a quedar reflejado en el universo de los videojuegos un mundo fascinante y único, que nos ha permitido ser otros, vivir vidas distintas, hacer nuestras las palabras de un anuncio muy cierto que decía: "Sólo sé que he vivido"? Pues muchos de nosotros hemos crecido rodeados por las aventuras que nos ofrecían los cerebrines del software de entretenimiento, y hemos cambiado las conversacionales por las videoaventuras con la misma facilidad que dejamos la teta por el biberón, en unos casos, o el biberón por la litrona, en otros.

Y ahora, cuando podemos decir que hemos vivido, también nos preocupamos *por lo que* hemos vivido. Y ya es hora de que echemos un vistazo a esos juegos que han formado nuestros primeros años lúdicos, y aun en los últimos siguen nutriendo nuestro imaginario colectivo. En el reportaje central de este especial os ofrecemos un ejemplar recorrido, a cargo de nuestro colega de Macedonia Fernando Rodríguez Martínez, a través del mundo de la Aventura desde sus mismos comienzos hasta la actualidad. Los comentarios que completan el contenido que os ofrecemos se vertebran en torno a los más importantes pasos señalados en el mencionado reportaje. Muchos de los títulos que aparecen no se encuentran ya disponibles o han cambiado de distribuidora; otros no han llegado hasta nosotros, pues por motivos que ahora no importan no pudieron cruzar nuestras fronteras. Todos ellos, sin embargo, son muy importantes para el género, si no fundamentales, y merece la pena echarles un vistazo. Esperamos que este especial de Game Over sea de vuestro agrado.

Sumario

Guía turística del tiempo y las aventuras

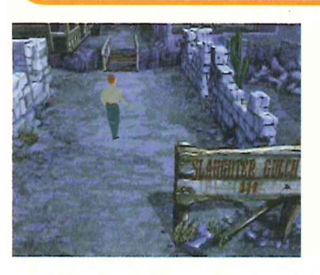


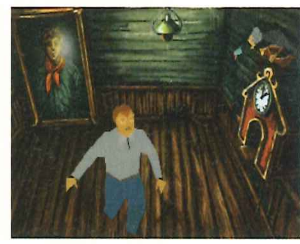
DEMOS

ALONE IN THE DARK

Empezamos nuestro recorrido por el contenido del CD-Rom en los Estados Unidos de los años 20, con un par de pellizcos a una de las mejores atmósferas de terror jamás creadas. Alguien podría opinar que la tecnología de estos títulos está ya un poco desfasada, y es cierto, pero que no se llame a engaño: el ambiente convence hoy tanto como ayer. Si instalas esta demo en tu disco duro, te garantizamos que sentirás algo de toda la imaginación que el genial H.P Lovecraft supo dar a sus historias y la ejemplaridad con la que éstas fueron traducidas al ordenador por mano de Infogrames. Lamentamos decirte que, gracias a la atmósfera de suspense que se crea desde las primeras partidas, te sentirás un poquito decepcionado cuando la demostración se acabe y se te pida que adquieras el producto original. De todas formas, para eso está nuestro CD, para qué compruebes por ti mismo si la combinación de arcade y aventura que presentan estos programas son o no de tu agrado. También, si decides adentrarte por este sombrío mundo, comprobarás que crédito has o no de conceder a nuestros redactores con respecto a las críticas. Ten en cuenta que las demos adolecen de los mismos defectos y virtudes que los juegos en las que se basan. De esta forma, serás testigo, por ejemplo, de cómo la segunda parte pierde cierto sabor aventurero en beneficio de las escenas de acción.

DESARROLLADOR: Infogrames
DISTRIBUIDOR: Infogrames





BROKEN SWORD 1 Y 2

Pasamos de la atmósfera de suspense del terror de los años 20 a una más luminosa y actual, aunque no exenta de peligros. Un poco en la vida de un tipo tan aventurero como George es mejor que nada. Gracias al buen rato que, a buen seguro, pasarás con esta demo, tendrás una idea muy clara de qué clase de aventuras se manejan en este título. Esto es, de las de corte tradicional, de pistas, buenos diálogos y prometedores escenarios. Si a esto unimos la calidad gráfica del programa, obtenemos como resultado la obligada visita por este buen puñado de megas. La primera demostración te llevará hasta un café de París donde está a punto de ocurrir un atentado y nos permitirá hablar con una atractiva señorita que, ya en el juego completo, se convertirá en una compañera esencial de nuestros viajes; porque este programa tiene el atractivo de poner al jugador, ya desde el principio, en el centro de la intriga.

DESARROLLADOR: Virgin
DISTRIBUIDOR: Virgin





GRIM FANDANGO

Y del ambiente parisino pasamos al mundo de ultratumba, así como de los juegos clásicos pasamos a un título de candente actualidad. Si comparas esta demo con las anteriores, te darás cuenta de un par de cosas en las que hacemos hincapié a lo largo de todo el especial: primero, de la entrada de la revolución tecnológica dentro incluso de este género; segundo, de cómo, a pesar de la mejora de gráficos y el empleo de un software más sofisticado, las videoaventuras tienen el don de conservar su actualidad y encanto gracias a que su principal atractivo reside en el argumento que las da cuerpo. Con *Grim Fandango* podremos darnos una vueltecita por un mundo que en muy pocas ocasiones se ha llevado al ordenador, aunque éste no es todo el aliciente que encontraremos de mano de esta demostración. Lo que realmente hace indispensable su instalación es el hecho de pasar un ratito junto a un personaje tan carismático como Manny Calavera y en un entorno de gráficos tan alucinantes como estos de los que estáis a punto de ser testigos.

DESARROLLADOR: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts



NIGHTLONG

No podían faltar unas dosis de futuro, así que hemos escogido un representante de la estética cyberpunk. Desgraciadamente, la demo no va a poner en vuestro monitor todas las escenas cinemáticas que terminan por hacer redondo el juego original. Con todo, sí podrás hacerte una idea muy precisa de cómo está planteada esta videoaventura. Para empezar, nada de innovaciones que pudieran alejarla de los cánones clásicos. Aquí se trata de *pixelar* cada pantalla con vuestro cursor buscando ese diminuto objeto que os dará acceso, junto con su combinación o ubicación adecuada, a más pantallas.



DESARROLLADOR: Team 17
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A



KING QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

Y con el octavo capítulo llegó la polémica. ¿Ha muerto la aventura tradicional? Nuestros lectores, a buen seguro, sobre todo después de leer este especial, tienen material suficiente para formarse su propia opinión. Y, en orden de poner en el CD un poquito de todo, hemos decidido incluir esta extensa demostración del juego y del posible camino que pueden tomar las aventuras de siempre. En esta ocasión nos moveremos por el universo que en su día inventó Roberta Williams pero en un juego en tres dimensiones. Detalles interesantes de cara al combate que no tienen ni los mejores arcades, como por ejemplo que podamos cambiar el ángulo de vista en cualquier momento de la acción y ver a nuestro personaje desde detrás, de lado o incluso meternos en su piel como si de un programa con perspectiva subjetiva se tratase. A este desarrollo hemos de unirle la cantidad de características que hacen del programa algo parecido a un RPG. Pero basta de charlas, carga la demo y entra de lleno en la polémica.

DESARROLLADOR: Sierra
DISTRIBUIDOR: Coktel

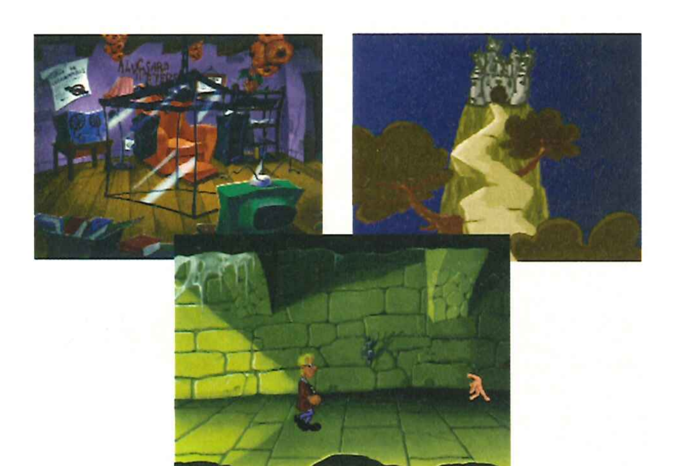




DRÁSCULA

Damos un giro de 180º en nuestro recorrido por las demos del CD y, aunque seguimos dentro de la ficción de terror, pasamos del misterio al humor. Una excelente demostración de lo que puede dar de sí el humor cañí y la combinación de elementos de diversa naturaleza: el Heavy Rock (aunque sólo sea por las inclinaciones artísticas de Igor), una terrorífica mansión que se parece más a una barraca que a otra cosa, un curioso empollón y una despampanante rubia miope. Una vueltecita por este peculiar mundo os pondrá en contacto con la clase de diversión que os ofrece este programa tan original, parco de tecnología pero excelente en cuanto a su desarrollo y planteamiento. Merece la pena, insistimos, echar una ojeada a lo que se hizo hace unos años por estas tierras.

DESARROLLADOR: Alcachofa Soft
DISTRIBUIDOR: DDM

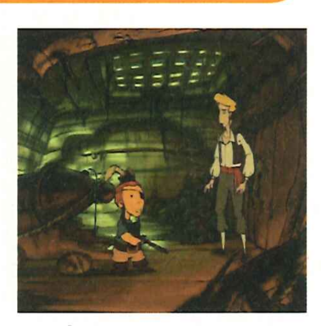


CURSE OF MONKEY ISLAND

Seguimos nuestro viaje de isla a isla, pero pasamos de las fantásticas de *Riven* a las archiconocidas del Caribe. También cambiamos de la solemnidad al humor por el camino de la torpeza y el despiste de la mano del aprendiz de pirata más carismático de todos los tiempos. Si alguien opina que la tercera entrega de la saga de piratas más famosa de los PCs no estaba a la altura de sus predecesores, debería plantearse más de dos veces sus argumentos. Pues tendría que defender esta opinión frente a nosotros y todos aquellos que instalen esta demo, quienes serán testigos de que no sólo de buenos gráficos y excelente factura tecnológica vive el tercer capítulo, sino que además cuenta con una historia detrás que ha sabido aceptar la herencia humorística de las dos primeras partes. Sin duda, una excelente oportunidad para deleitarnos con un Guybrush con aspecto casi de dibujos animados.

DESARROLLADOR: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts





INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

El primer programa de la serie Indiana Jones que nos proporcionó la fábrica de sueños de George Lucas estaba basado, curiosamente, en la tercera entrega de la saga en celuloide. Un programa antiguo, teñido de nostalgia para todos nosotros, cuya deliciosa demo hará vibrar a más de un usuario.

DESARROLLADOR: Lucas Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts

MUPPET TREASURE ISLAND

No sólo para recordar esas entretenidas tardes en las que aprendíamos a contar hasta diez gracias a Coco sirve este juego. Como podréis comprobar si echáis una ojeada a esta demo, no se han escatimado esfuerzos para realizar la aventura de los Teleñecos en la Isla del Tesoro. Personajes entrañables, jugosos detalles en cada escena y unos gráficos muy acordes son los ingredientes de este menú para todas las edades.

DESARROLLADOR: Activision
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.





CONTENIDO CD

DISCWORLD 2

Si la magia está tan metida en el mundo de las videoaventuras es porque permite todo tipo de laboratorios llenos de botellas, libros y otros cachibaches (todos ellos para examinar con el puntero) además de efectos visuales muy atractivos. Otro punto a su favor es toda la variedad de escenarios que pueden ser incluidos en un juego que tenga a un mago por protagonista. *Discworld 2*, puede presumir de todas estas cosas... lástima que el hechizo se te vaya a quedar a la mitad.

DESARROLLADOR: Psygnosis
DISTRIBUIDOR: Psygnosis



ECSTATICA 2

Muy en la línea, en cuanto a su perspectiva, de *Alone in the Dark* y secuelas, pero dando prioridad a las escenas de lucha y al ambiente rolero. La demo te pondrá al otro extremo de una espada que habrás de manejar con habilidad en cuanto veas a un grupo de trasgos entrar en la tórrida estancia en la que te encuentras. Vaya, espada y brujería al estilo más clásico.

DESARROLLADOR: Psygnosis
DISTRIBUIDOR: Psygnosis





HOLY GRAIL

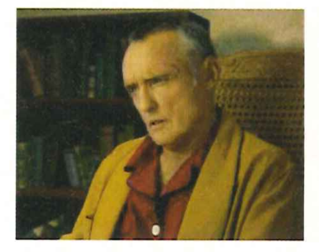
Si el Rey Arturo levantase la cabeza, una de las primeras cosas que haría sería empalar en una estaca a los irreverentes Monty Phyton, entre otras cosas por hacer una película (y el juego que nos ocupa) basado en sus caballeros y su búsqueda del Grial. Hasta entonces, más concretamente hasta que te hagas con el programa completo, podrás disfrutar de esta demo, blasfema, graciosa y técnicamente apropiada para deleitarte con un estupendo espectáculo multimedia en forma de aventura.

DESARROLLADOR: Take 2
DISTRIBUIDOR: Proein S.A.

BLACK DAHLIA

Terror, misterio, nazis de por medio y leyendas sobrenaturales. Todo muy bien dispuesto en una historia con referencias históricas, y de mano de unos actores de la talla de Dennis Hopper. Un buen ejemplo del camino que están tomando algunas videoaventuras en la actualidad. Compruébalo instalando esta demo.

DESARROLLADOR: Take 2
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.





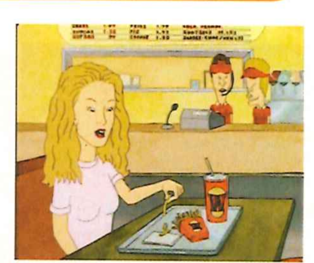


VIRTUAL STUPIDITY

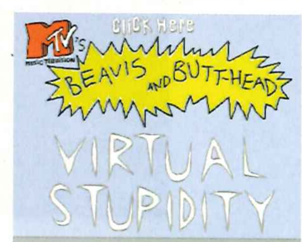
Ponte en los zapatos (por muy horteras que sean) de los dos gamberros más famosos de la MTV. Disponte a hacer todo aquello que siempre deseaste pero que tu sentido de la disciplina, ética o, sencillamente, tu buen gusto te impidió hacer. Como por ejemplo, contenido de esta demo, escupir desde una azotea contra paseantes, animalitos y exuberantes rubias que conducen deportivos. Una guarrada.

DESARROLLADOR: Virgin
DISTRIBUIDOR: Virgin









CONTENIDO CD

SANITARIUM

Prepárate a pasar un poco de miedo. Pierde tu identidad y explora un manicomio de pesadilla buscando una salida que pudiera conducirte a otro lugar de tu mente o hasta la recuperación de tu memoria. Videoaventura de la última generación, con unos gráficos de infarto y efectos a medida. Cuidadín si viajas por esta demo, no es apta para personas fácilmente impresionables; ya sabes, hay mucho loco suelto...

DESARROLLADOR: Dreamforge
DISTRIBUIDOR: Erbe



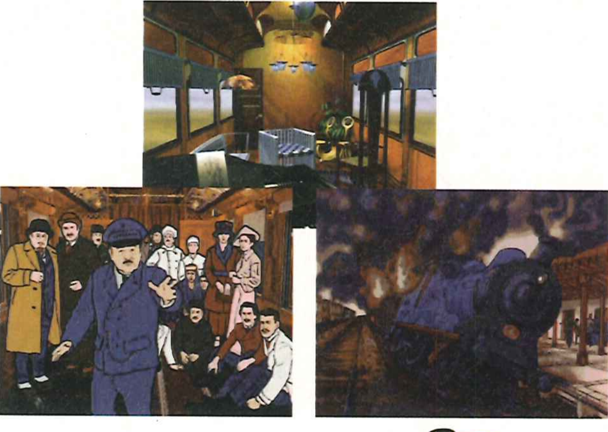




LAST EXPRESS

Y de los escenarios húmedos y poco apetecibles pasamos al lujo de primeros de siglo. Con esta demo tienes un ticket para viajar en el tren más famoso de todos los tiempos, el Orient Express. Visita el vagón comedor, conversa, luce tu cuerpo serrano delante de unas damas de muy buen ver y pon a prueba tus reflejos en una pelea desigual. Todo un caramelo para los ojos, tus capacidades detectivescas y tus ansias de juegos de calidad. Disfruta del paisaje, pero recuerda que un asesino viaja muy cerca de ti.

DESARROLLADOR: Red Orb
DISTRIBUIDOR: Consultar



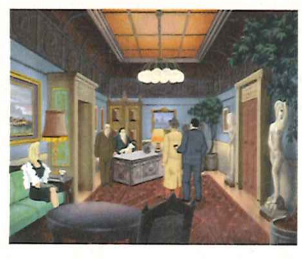
JACK ORLANDO

Volvemos a los años 20 en Estados Unidos. Pero en esta demo no te las tendrás que ver con seres salidos de la imaginación de alguien, sino contra esos gañanes que aparecen en las portadas de los periódicos. Mucho cine negro para una aventura a todo color, con toques clásicos, diálogos afilados y muy buena ambientación. Ponte inmediatamente la gabardina y escúchate decir frasecitas de tipo duro.

DESARROLLADOR: Topware
DISTRIBUIDOR: Topware









QUEEN THE EYE

Misterioso programa donde los haya, este espectacular programa de Queen Productions hará las delicias de todos aquellos que gusten de los productos más especiales. A medio camino entre las aventuras y los arcades, este excepcional programa nos proprone un entorno tridimensional muy logrado, precursor en su día.

DESARROLLADOR: Queen Productions
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts



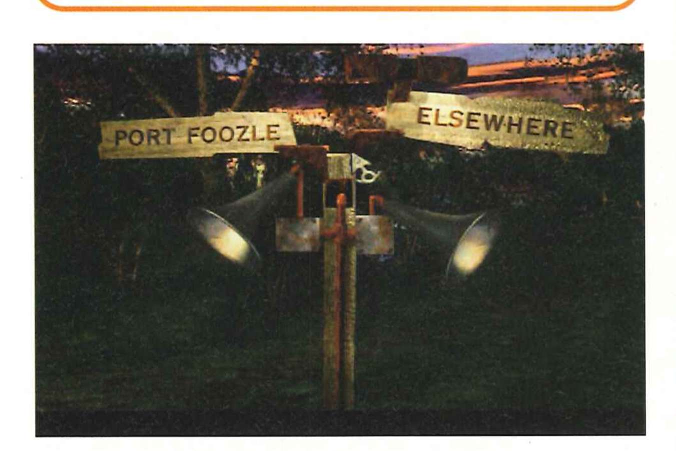




ZORK GRAND INQUISITOR

Myst fue todo un clásico, y no podían dejar de salirle imitadores. Esta vez, más que en la historia de este conocido título, en lo que se han basado es en el sistema de manejo, que en este caso es muy parecido. Si te gusta la forma de moverte por los escenarios que *Myst* y *Riven* te plantean, te gustará echarle un vistazo a este título.

DESARROLLADOR: Activision
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.



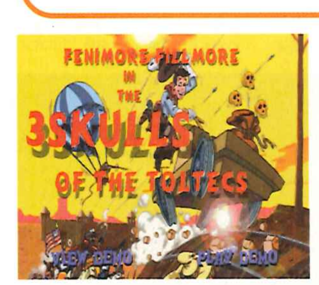


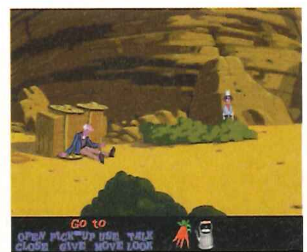


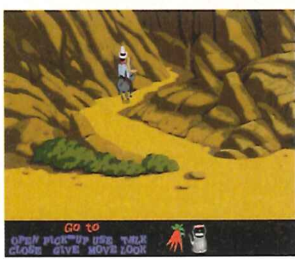
3 SKULLS OF THE TOLTECS

La Warner realizó en esta ocasión una aventura que seguía la estela de los clásicos programas de LucasArts. Con un ambiente mexicano y un desarrollo rápido y ameno, el programa nos ofrece diversión con sabor a antiguo, que no rancio. Recomendado a quienes quieran disfrutar de las más típicas aventuras.

DESARROLLADOR: Warner
DISTRIBUIDOR: Consultar









LOS MEJORES VÍDEOS

Como quiera que la cantidad de vídeo que aparece en las aventuras es cada vez mayor (y de ahí lo de "videoaventuras"), hemos incluido, como muestra, algunos de los mejores vídeos que se han creado en el medio. Entre ellos hay que destacar especialmente las dos partes de *Phantasmagoria*, la segunda de *Gabriel Knight* y el maravilloso vídeo de *Riven*. Son todos ellos unos clásicos. Sin embargo, tampoco hay que desdeñar las secuencias de programas de la talla de *Ripper*, que contaba con la participación de Christopher Walken.

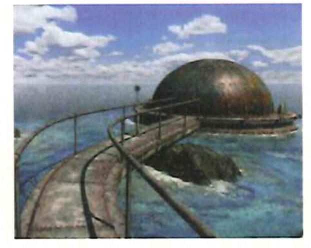
















DESARROLLADOR	ID SOFTWARE
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.

AUTOR: FERNANDO RODRÍGUEZ



Viaje al mundo de la aventura

CUENTO INTERMINABLE

El autor de este extenso reportaje realiza un profundo análisis de la evolución de la aventura a lo largo de su historia, desde sus comienzos conversacionales hasta la profusión de vídeo de los últimos tiempos. Un artículo imprescindible para conocer el género.

En esta ocasión vamos a viajar por la historia del género más antiguo que existe, el de la aventura. Con este reportaje se pretende llevar a cabo una aproximación al origen de este género, a su evolución a lo largo de los años y a las compañía y personalidades que lo han sostenido hasta nuestros días. También realizaremos un pequeño repaso sobre lo que ha sido, y es, el mundo aventurero en nuestro país, desde aquellos 8 bits hasta la actualidad.

UNAS BREVES PINCELADAS

El género de las aventuras ha sido uno de los principales emblemas con los que ha contado el software de entretenimiento para ordenadores. Sin embargo, mucho antes de que las aventuras gráficas se encargaran de popularizarlo a finales de los años 60, las aventuras conversacionales no sólo crearon el género sino que lo expandieron por ordenadores de 8 bits, equipos Apple II e IBM PC Compatibles.
El mundo de la aventura ha vivido tiempos ciertamente difíciles; es más, su historia sigue un claro paralelismo a la de los RPGs. Después de que el PC, plataforma en la que se estabilizó la aventura tras la desaparición de los micros de 8 bits, entrara en esa espiral comercial en la que nos encontramos actualmente, otros detalles como la tecnología o el aprovechamiento del hardware más potente existente en el mercado, hicieron que el género comenzase a ceder su trono en favor de títulos que han evolucionado, y lo siguen haciendo, en base a esas novedades tecnológicas. Este indudable mazazo para las aventuras, amenazó con una desaparición casi total de las mismas, sin embargo, de nuevo se demostró aquello de que "la historia tiende a repetirse" y, una vez que el mercado se hubo calmado, volvieron a encontrar su sitio.



INTENTANDO DEFINIR EL GÉNERO

Si definir qué es y qué no es un juego de rol se puede considerar una tarea titánica, definir qué es un aventura es algo, al menos, igual de complicado. Si se dispone de un pensamiento estrictamente "lógico" resulta fácil llegar a la conclusión de que todos los juegos existentes son, en cierto modo, aventuras. En un arcade, por ejemplo, vives una aventura, igual que en un juego de rol. Pero, entonces, ¿qué es lo que puedes experimentar en un juego de aventuras?.





Uno de los personajes más carismáticos.

La primera de las aventuras data de finales de los años 60 y se trataba de un juego que funcionaba en base a órdenes introducidas desde el teclado. Para avanzar en el mismo, el factor más importante era la capacidad imaginativa del jugador y no los reflejos de este. Quizás este hecho, el de utilizar

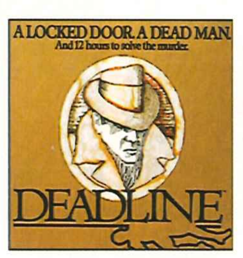




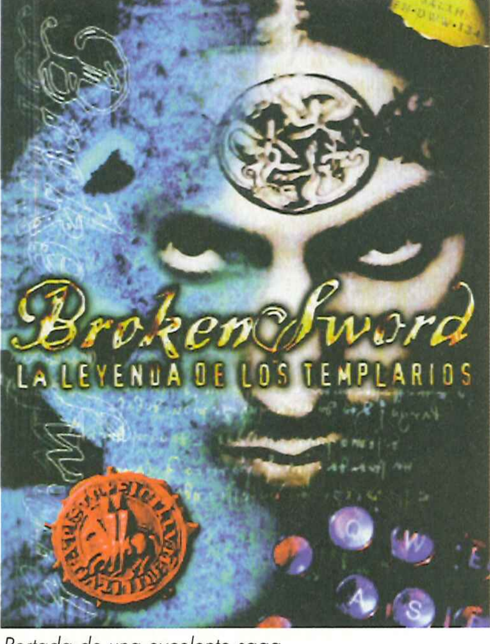
VIAJE AL MUNDO DE LA AVENTURA











Portada de una excelente saga.



Pantalla de un juego conversacional.

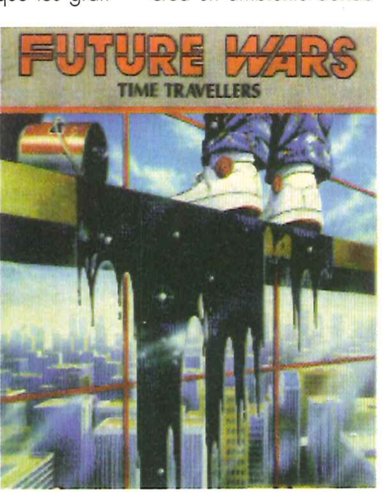
factores más "intelectuales", haya permitido ir distinguiendo el género aventurero del resto.

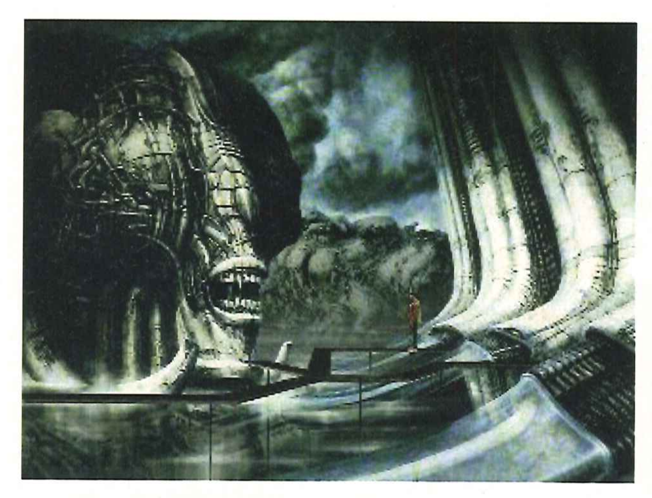
Definiciones extremadamente lógicas aparte, un intento de definición y matización de lo que es un juego de aventuras puede ser el siguiente:
Un juego de aventuras es aquel que permite al jugador desarrollar una historia y en el que la mayor parte de las acciones del mismo se basan en la utilización de la reflexión, la meditación y el análisis, más o menos prolongado, de lo que nos ofrece, o nos ha ofrecido, en cada momento. Estas acciones han de ser muy flexibles y ricas, permitiendo que el usuario pueda hacer lo que quiera (lo que a primera vista permite que se haga) en el mundo creado por el diseñador obteniendo, además, respuestas lógicas a las "iteraciones" realizadas. En estos juegos se supone que el carácter "habilidoso" del jugador pasa a un segundo plano reduciéndose drástica o totalmente, el componente arcade. Del mismo modo, las cualidades o atributos varios que puedan representarse en el jugador se desprecian en favor de uno solo, la inteligencia (componente rol muy, o prácticamente, excluido). En definitiva, existe un "tú a tú" entre el diseñador que escribe la "novela" y el jugador que tiene como misión el unir los capítulos de la misma (independientemente de la linealidad en el desarrollo). Por último, una aventura deberá de resultar lógica para el jugador (teniendo en cuenta el contexto en que esté desarrollándose el juego. No pidáis la misma lógica a un juego de estilo cómico que a uno de terror), es decir, si un usuario que juegue a una aventura llega a preguntarse, aunque sea en una sola ocasión, *"¿Cómo he hecho esto?"*, el diseñador habrá quedado lejos de conseguir un juego que haya logrado sumergir al jugador por completo en la aventura.

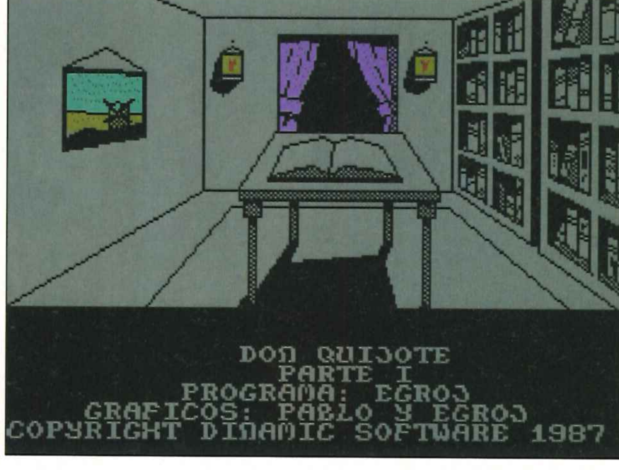
Seguir al pie de la letra esta definición nos llevaría, sin duda, a un género extremadamente puro. Un juego de aventuras en el que los gráficos formen el nexo más importante entre jugador y juego (aventuras gráficas), nunca podrá estar dotado de un carácter de total libertad pues siempre nos veremos más claramente "encerrados" (al tener los escenarios dibujados) en la imaginación del diseñador. Sin embargo, un juego conversacional sí que puede establecer un grado mayor de libertad al contar tan sólo con texto que será imaginado de formas siempre diferentes por los usuarios. Las conversacionales logran, de esta manera, dotar a todo de una riqueza aparentemente mayor pero más restringida al gran público. Un juego conversacional exige más empeño y ganas de jugar; es más selectivo. Una conversacional, o te cautiva en los primeros momentos, o no volverás a jugar más. Un juego de aventuras gráfico, por el contrario, enseguida crea un ambiente donde comenzar a jugar y, si están bien diseñados los escenarios iniciales, o los protagonistas son carismáticos, te "atrapará" al instante.

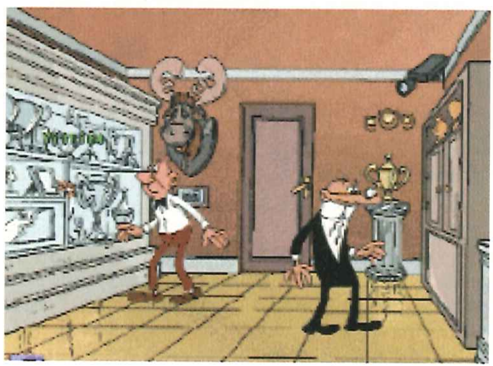
Otros aspectos con los que han tenido que pelearse los diseñadores, es el de la "no linealidad". Es relativamente fácil diseñar un argumento, una historia, hacer con ella una aventura y establecer unos cuantos puzzles astutos. Sin embargo, ya no es tan fácil hacer que el jugador avance sin necesidad de "ir de la mano", es decir, sin necesidad que se le indique, de una forma u otra qué es lo que tiene que hacer a continuación. Es muy común encontrar aventuras en las que, para avanzar, antes tengas que realizar determinadas cosas "al pie de la letra". En las que hay muy pocas posibilidades (o nulas posibilidades) de enfrentarte a una misma situación (puzzle) de formas diferentes. En las que, en definitiva, sólo existe un guión y no varios alternativos al troncal. De ahí la diferencia entre una aventura lineal de una que lo oculta (es imposible hacer una aventura "no lineal"). Este concepto es uno de los pocos problemas que mantienen en común una aventura conversacional y una gráfica porque, a fin de cuentas, las aventuras, independientemente de su representación, están basadas en argumentos, guiones y problemas a resolver.











Característica aventura española.

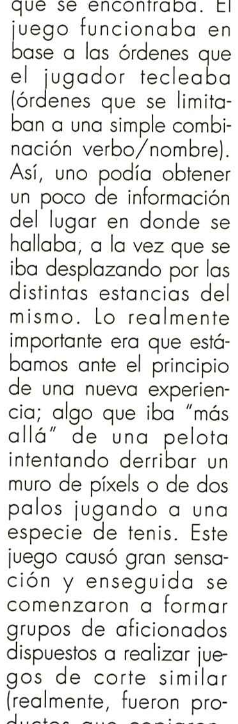


Loom se caracterizó por la belleza de sus imágenes.

Quizás hemos ido demasiado lejos dentro de esta definición. Antes de hablar de juegos de aventuras basados en texto y juegos basados en gráficos, habría que analizar qué es cada uno de ellos. Eso lo descubriremos a medida que examinemos la historia.

COMIENZA LA HISTORIA DE UN GÉNERO

Corría la segunda mitad de los años 60 cuando un juego realizado en Fortran comienza a modelar lo que sería, más tarde, el género de las aventuras conversacionales. *Colossal Cave* de Willie Crowther y Don Woods fue el primer juego de aventuras propiamente dicho. Este clásico se caracterizaba por "invitar" al usuario a utilizar su astucia (realmente era un juego de exploración con descrip-

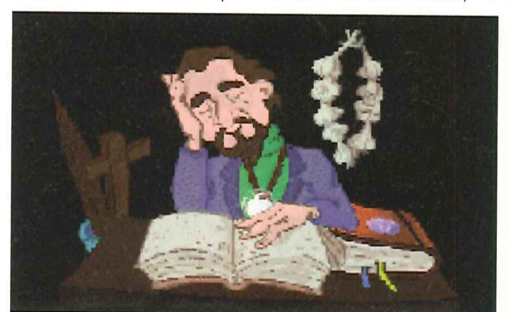


ciones), para salir del mundo subterráneo en el que se encontraba. El juego funcionaba en base a las órdenes que el jugador tecleaba (órdenes que se limitaban a una simple combinación verbo/nombre). Así, uno podía obtener un poco de información del lugar en donde se hallaba, a la vez que se iba desplazando por las distintas estancias del mismo. Lo realmente importante era que estábamos ante el principio de una nueva experiencia; algo que iba "más allá" de una pelota intentando derribar un muro de píxels o de dos palos jugando a una especie de tenis. Este juego causó gran sensación y enseguida se comenzaron a formar grupos de aficionados dispuestos a realizar juegos de corte similar (realmente, fueron productos que copiaron, hasta la saciedad, A *Colossal Cave*. Después esto se convertiría en algo "tradicional" para las compañías nuevas). Sería bueno que nos detuviésemos ahora y analizásemos, más profundamente, las características que tenían estos desarrollos.

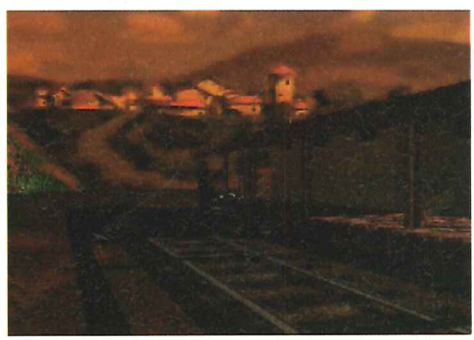
Pocos se pueden imaginar que este género comenzó a mediados de los sesenta

Las aventuras conversacionales se caracterizaban por ofrecer al usuario descripciones (en principio no se utilizaron gráficos de acompañamiento) de los lugares por donde éste iba pasando, de intentar dar respuestas a todas sus acciones y de evolucionar en base a las órdenes que se introducían desde el teclakdo. Como es lógico, cuando las conversacionales comenzaron a caminar de la mano de *Colossal Cave* el género no había hecho más que nacer y todas las posibilidades que las aventuras de texto podían incorporar no habían sido exprimidas en absoluto (ni siquiera, al día de hoy, se puede decir que lo hayan sido) por lo que ni las descripciones eran de novela, ni había un abanico amplio de respuestas. Ni la forma de resolver los puzzles o problemas eran, por así decirlo, brillantes. Pero una cosa sí que estaba clara, se trataba de desarrollos totalmente innovadores, originales e intelectualmente desafiantes. Y es que, a finales de los años 60, estábamos en una época regida por juegos, si es que podemos hablar de juegos, simplistas en extremo (recordemos que el boom de los 8 bits se dio en Europa a principios de los 80 y que, en los Estados Unidos, la historia del software de entretenimiento tomaría caminos radicalmente distintos).

Pronto surgieron los primeros grupos de desarrollo profesionales dedicados a la realización de aventuras conversacionales. El más importante fue el norteamericano Infocom (1977). Esta compañía se destacó por la gran riqueza argumental de todos y cada uno de sus títulos y la libertad de acción que eran capaces de ofrecer (entendiendo por libertad, la existencia de más de una forma de acabar la aventura, o de resolver los problemas). Sí, efectivamente, sus juegos aportaron los primeros conceptos de *mini-quest* aventureros, es decir, el jugador podía ejecutar acciones que no influían en el avance de la aventura pero que contribuían a crear un universo más amplio. La línea que te marcaba la pauta a seguir ya no era tan clara o simple. El género de las conversacionales avanzó y se popularizó de forma universal gracias a Infocom.
El primer juego de esta compañía fue el que inició la trilogía más famosa de las aventuras conversacionales, *Zork I: The Great Underground*

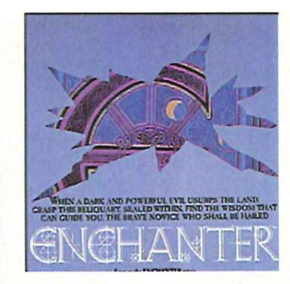


















En breve vuelve Indi poligonado en 3D.



Imagen tan rudimentaria como clásica.

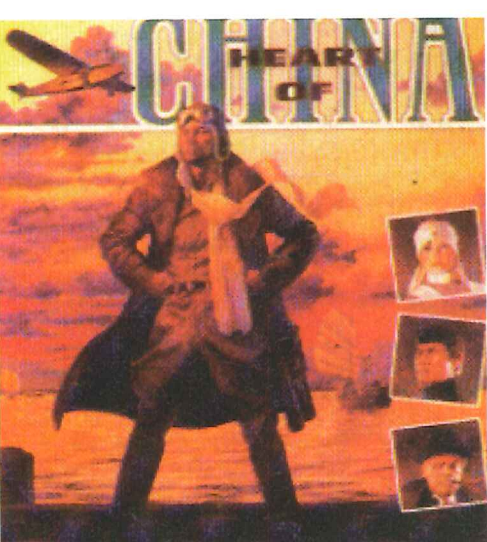
Empire. Pronto se unirían títulos como *Deadline*, *Planetfall*, *The Hitchhiker's Guide*, *Wishbringer: The Magik Stone of Dreams*, *Trinity* o *Leather Goddesses of Phobos*. La razón de la gran cantidad de títulos que produjo esta firma la tuvo su excelente plantilla. Ahí estaban nombres como Marc Blank y Dave Lebling, creadores de la trilogía *Zork* o Steve Meretsky, autor de clásicos como *Leather Goddesses of Phobos* (que luego pasaría a Legend Entertainment) o Brian Moriarty, del que deberían de sobrar todos los comentarios (creó juegos en Infocom como *Wishbringer* o *Trinity* y luego, en lo que fue LucasFilm, realizó la obra maestra *LOOM*).

Como era de esperar, Infocom no estuvo sola en el panorama conversacional sino que también surgieron alternativas de interés. Level 9 fue la compañía Europea de mayor prestigio, la que más lejos llevó la rivalidad con la todopoderosa norteamericana. Su primera incursión en el mundo conversacional se produjo con la versión del clásico de Crowther y Woods. Después vinieron juegos que, curiosamente, encajarían en trilogías como *The Jewels of Darkness* o *The Silicon Dreams*. Pero también se produjeron títulos independientes como *Emerald Isle*, *The Archers* o *Knight Orc*, o series como *The Ingrid*, a la que pertenecían todos los *Gnome Raider*.

Si Infocom realizó todos sus juegos en texto puro y duro, Level 9 no tardó mucho tiempo en añadir ilustraciones estáticas a cada una de las estancias por las que nos encontrábamos. A decir verdad, todos los juegos conversacionales, salvo los de Infocom, incorporaron este tipo de gráficos más tarde. Pero los juegos de la familia Austin no fueron los primeros en lucir esa novedad. El primer juego que lo hizo fue el clásico *Mistery House*. Posteriormente ese concepto sería asentado por otra joya: *The Hobbit*. El primero, esto es, *Mistery House*, supuso el nacimiento de una nueva productora de desarrollo llamada Sierra On-Line (1980), en cuya cabeza se situaban Roberta y Ken Willliams. *Mistery House* fue el primer producto conversacional que incluía gráficos, aunque muy toscos, de acompañamiento al texto. El otro gran clásico que permitió estandarizar este estilo fue la conversacional *The Hobbit*, basada en la obra de J.R.R. Tolkien, que fue lanzada en máquinas de 8 bits; su particularidad consistía en incorporar una ilustración diferente por cada una de sus localizaciones. A partir de este momento comenzó a generarse una rama dentro de las conversacionales. Ahora disponíamos de los juegos de "sólo texto" y los juegos que además añadían ilustraciones estáticas. La pregunta fue entonces "¿cuál sería el siguiente paso?".

Antes de abandonar este apartado dedicado a las firmas comerciales más relevantes del mundo conversacional, debemos de hacer una breve parada, para recordar a otras dos compañías de referencia obligada. Por un lado tenemos que referirnos a Magnetic Scrolls (1984) y por otro a Legend Entertainment Company (1990). Estas dos casas comerciales desarrollaron sistemas de interfaz similares para sus juegos, al ofrecer al usuario entornos de ventanas con ilustraciones bastante parecidos. Era un intento (el último intento), por parte del mundo conversacional, de no perder el tren de los juegos comerciales de principios de los 90.

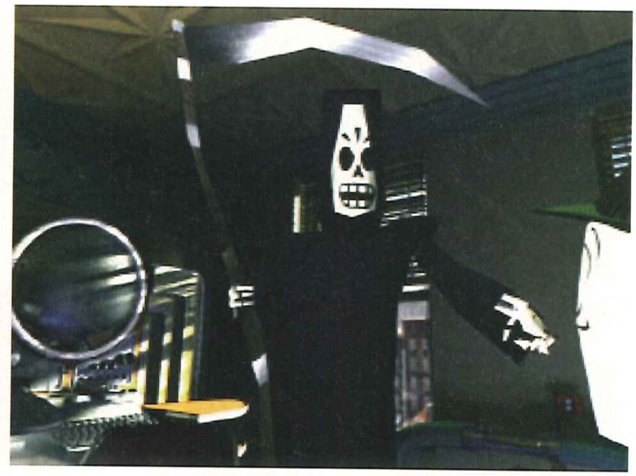
Magnetic Scrolls marcó una profunda huella al ser uno de los fabricantes que más desarrolló la rama de las aventuras ilustradas. Quizás algún lector pueda estar confundido y pensar que los juegos a los que nos referimos, cuando hablamos de aventuras conversacionales ilustradas o con gráficos estáticos, son las famosas aventuras gráficas. No, las aventuras con ilustraciones se caracterizaban por seguir utilizando el clásico sistema de tecleo para evolucionar por la aventura, pero añadiendo un gráfico estático a cada estancia (con el fin de dar más vistosidad al producto). Magnetic Scrolls desa-

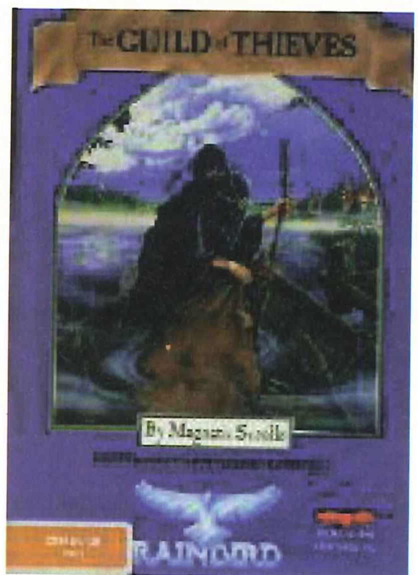


LOS PARSERS.

La primera aventura que utilizó un parser fue la conversacional de nombre Adventureland que fue editada en el año 1981 y creada por Scott Adams. Más tarde, los parsers se extenderían por toda la comunidad aventurera; desde compañías de desarrollo profesionales (que creaban sus parsers "a medida") a aficionados que adquirían versiones comerciales para hacer sus primeros "pinitos" en el campo de la creación. Estas herramientas permitían al desarrollador liberarse de la "tediosa" programación para centrarse más en el diseño del juego. La utilización de parsers posibilitó que las aventuras se produjeran a una velocidad mucho más rápida, que los guiones pudiesen trabajarse más y, lo más importante, que se extendieran por todo el mundo gracias a las creaciones de los usuarios.







Otra imagen del pasado.



Nunca habíamos visto una esqueleto tan sexi.

rrolló este concepto mucho, derivándolo poco a poco, a un sistema propio, al de su conocido "entorno de ventanas". Tanta importancia le dieron que incluso llegaron a actualizar alguno de sus viejos títulos en este sistema. De todas formas, sus aventuras no llegaron, en la mayoría de las ocasiones, a poseer la fuerza de los clásicos de Infocom. Decimos, en la mayoría de las ocasiones, porque esta casa también mantenía en sus filas a gente muy competente. Ahí estaba para demostrarlo, la gran obra del creador Lewis Carroll: *Wonderland*. Este juego fue, además, el último lanzamiento de este equipo británico (si no contamos un pack de recopilación que se editaría más tarde). Además de la joya anteriormente citada, Magnetic Scrolls produjo títulos como *Corruption*, *Fish!* o *Guild of Thieves*, todos ellos obras de obligada referencia.

Finalmente otra de las grandes de la conversacional, fue la casa Legend Entertainment Company. Esta compañía tuvo en sus filas al famoso "geniecillo" del mundo aventurero, Steve Meretsky (que venía de Infocom), de cuya mente saldría la trilogía más importante de la casa, *Spellcasting*. Esta saga se caracterizó, además de por su indudable calidad, por disponer de una interfaz desde el primer título, *Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls*, ciertamente ligada a pantallas gráficas estáticas e iconos intuitivos. De todos modos, esta trilogía estaba fuertemente ligada a todo lo que fue el mundo puro de las conversacionales impuesto por Infocom. De Legend también tuvimos más títulos, como *Timequest*, *Gateway* o *Eric the Unready*, entre otros.

Como se puede observar, el mundo conversacional ha sido y es, mucho más dinámico de lo que la gente piensa. No sólo fue capaz de evolucionar e intentar adaptarse al mundo comercial (auténtico culpable de su descenso de la "primera división") sino que generó conceptos e historias que son copiadas, en nuestros días, muy frecuentemente.

Otro fenómeno muy importante, dentro de esta rama de la aventura, es el que se originó al permitir a los usuarios crear, de una forma sencilla, sus propias aventuras. Esto produjo que el mundo clásico de la aventura conversacional siguiera funcionando hasta nuestros días, fuera y dentro de nuestras fronteras. Se puede afirmar que este género cuenta con los seguidores más entusiastas en el mundo del software de entretenimiento.

LA PRIMERA REVOLUCIÓN DE LOS 90

No sería justo repasar el género de las aventuras gráficas sin referirnos a él como uno de los grandes revolucionarios del software lúdico. Bien es cierto que mucho antes que las aventuras gráficas, las conversacionales habían introducido ya una nueva forma de entretenimiento basado en la inteligencia del jugador

UN SEÑOR LLAMADO RON GILBERT.

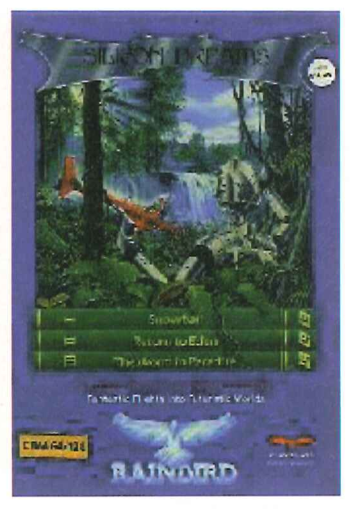
Ron Gilbert fue la figura más sobresaliente de todo lo que significó la primera etapa de Lucas. Participó en la creación de los juegos más memorables de la historia, diseñó personalmente uno de los más maravillosos y creó el sistema de interfaz que identificó a la compañía durante toda su época de oro como productora de aventuras gráficas. El primer gran trabajo de Ron fue su participación en el diseño y codificación de SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Esta herramienta, que iría evolucionando posteriormente, permitió crear la primera aventura de la compañía; Maniac Mansion. Con SCUMM, Lucas perfiló o estableció los estándares de interfaz que utilizarían sus aventuras en el futuro. Después se vería involucrado en títulos como Zark Mckracken & the Alien Mindbenders e Indiana Jones y la Última Cruzada que le irían formando como excelente diseñador y programador de aventuras. El éxito total llegaría con sus dos obras maestras; The Secret of Monkey Island y Monkey Island II; Le Chuck's Revenge. Nadie que se considere aventurero puede permitirse el lujo de no conocer a Guybrush Threepwood, de no conocer todas sus aventuras o sus alocadas situaciones. Se puede decir que "Monkey" fue una de las tres mejores aventuras gráficas, si no la mejor, de los años 90/92.

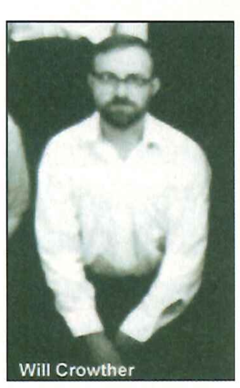
Una de las noticias más tristes llegó cuando Ron, después de haber trabajado en la segunda parte del Monkey Island, anuncia que deja la empresa. A partir de ese momento Lucas deja de ser aquella compañía tan personal, carismática y "mágica". Esa especie de encanto especial que rodeaban todas sus creaciones se fue, al menos para muchos, debilitando progresivamente.

Ron Gilbert fue, para ser honestos, LucasFilm. A diferencia de compañías como Sierra, que tenían muchos personajes que brillaban con luz propia en sus filas, LucasFilm contó principalmente con este gran creador (más que nada, porque eclipsaba al resto, con el permiso de Brian Moriarty) y, desgraciadamente, su ida se notó más de lo deseado. Al menos Ron Gilbert pudo salir con la cabeza bien alta, no había cometido ni un solo error.



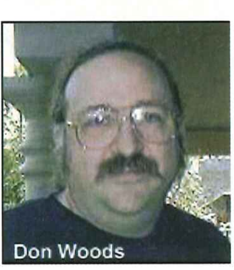


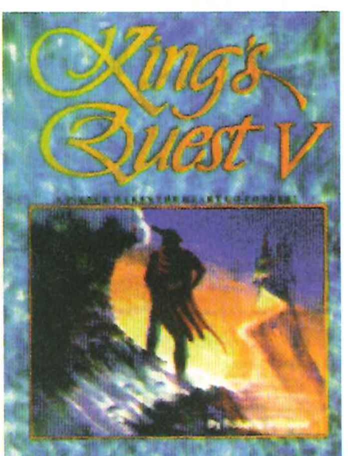



Will Crowther




Aventura conversacional realizada en España. Fue un éxito.


Don Woods



y no en sus reflejos. Pero también es verdad que las aventuras gráficas fueron capaces de acercar ese concepto al gran público, desarrollarlo y alcanzar el trono del software de entretenimiento desplazando, definitivamente, a las conversacionales del panorama comercial. Las aventuras gráficas han sido un punto de referencia obligada dentro de la producción de juegos en PC porque fueron, a principios de los años 90, las encargadas de tratar a un amplio espectro de jugadores de forma madura. Por esa razón, por ser capaces de reeducar a la gran masa de usuarios de todo el mundo, las aventuras gráficas se pueden considerar el primer género que produjo una revolución real sobre la forma de jugar. Y tuvieron esa misión porque las conversacionales, en los años 90, ya habían sido desplazadas definitivamente tanto por sus hermanas menores, las aventuras gráficas, como por el resto de los géneros.

DOS GRANDES ESCUELAS: SIERRA Y LUCAS

El género de las aventuras gráficas está íntimamente ligado al mundo de la animación, al de la representación de los personajes. Durante la década de los años 80 los únicos juegos que incorporaban personajes animados eran los arcades, por lo que cualquier intento de mezclar aventura clásica con arcade no se consideraba como algo verdaderamente aventurero. Los géneros estaban fuertemente delimitados. El primer juego que se atrevió a mezclar aspectos puramente aventureros con otros que sólo se podían ver en un arcade fue *Valhalla* (1983). Este juego, obra de Legend Software (no confundir con Legend Entertainment Company), se caracterizaba por permitir al jugador dar órdenes al protagonista para que realizase algún tipo de acción de forma animada. Imaginaros la situación: jugadores y editores de software, acostumbrados a introducir órdenes y ver como respuesta un texto descriptivo o una ilustración estática, se encuentran, de repente, con un juego en el que vemos cómo actúa nuestro personaje (mediante toscas animaciones) tras insertar instrucciones propias de un conversacional. Con *Valhalla* el muro que separaba lo que debía de tener una aventura y una "no aventura", empezaba a tener fisuras. Eso sin contar las grietas producidas por las primeras conversacionales que incorporaban ilustraciones estáticas. El género estaba cambiando (y algún lector se preguntará "¿para bien o para mal?").



En el apartado dedicado a las conversacionales hicimos una leve mención a una de las grandes productoras de software de todos los tiempos: Sierra On-Line y comentamos, muy superficialmente, el primer juego producido por esta casa de desarrollo; *Mistery House*.

El género se benefició de la competencia entre Lucas Films y Sierra

Roberta Williams, ama de casa y programadora excelente, había desarrollado el primer conversacional caracterizado por acompañar las descripciones de texto con gráficos estáticos; Ken Williams, su marido, sería el encargado de distribuirlo por las tiendas de la zona. Esta capacidad de innovación no quedaría sólo en ese título pues, en el año 1984, la familia Williams puso "patas arriba" el panorama de las aventuras y el de los videojuegos en general. La historia comienza cuando IBM encarga a Roberta Williams una aventura conversacional capaz de aprovechar las excelencias de su nueva máquina, el IBM PC XT. A Roberta no se le ocurrió otra idea mejor que crear un juego llamado *King's Quest I; Quest for the Crown* que incorporaba un decorado "tridimensional" por el que manejar a un personaje (el rey Graham de Daventry) que actuaba según las órdenes introducidas por el teclado. Si con *Valhalla* se dibujaron los primeros cambios en el género, con *King's Quest* se definía un nuevo estándar para la creación de aventuras; habían nacido las aventuras gráficas. El primer *King's Quest* se caracterizó, además de por utilizar una nueva representación tanto en los personajes como en el entorno, por aprovechar las capacidades de la nueva máquina de IBM, es decir, presentaba gráficos EGA frente a los tradicionales en CGA; era toda una maravilla tecnológica para la época. Los juegos de Sierra que vinieron después fueron la



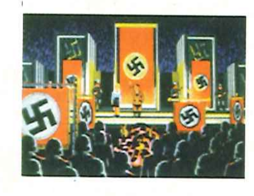




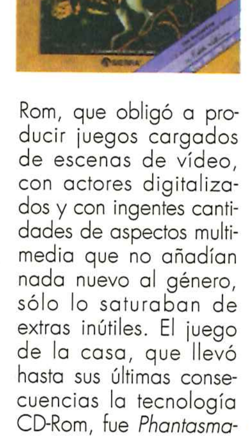
Roberta Williams y su marido.



Una caja simboliza siempre una pista.







continuaciones del primer *King's Quest* y las sagas de aventuras que ya forman parte de la historia como *Leisure Suit Larry, Space Quest, Police Quest, Quest for Glory, Laura Bow, Eco Quest* o *Gabriel Knight.*

Realmente llevaría un tiempo ingente comentar cada una de las series y títulos realizados por Sierra, por lo que no podemos permitirnos ese lujo. Decir tan sólo, que sus juegos se han caracterizado por poseer a personajes muy carismáticos dentro del mundo aventurero. ¿Quién no ha oído hablar del rey Graham, Larry Laffer, Roger Wilco, Laura Bow o Gabriel Knight?. Los juegos de Sierra alcanzaron su máximo esplendor en el periodo de tiempo que va desde 1984, con la salida del primer *King's Quest*, hasta el año 1993, con la publicación de la primera parte de *Gabriel Knight*. Durante esa época se vivió un periodo de relativa calma tecnológica que posibilitó incentivar más el concepto de aventura, que el concepto representacional. De este modo, tuvimos la oportunidad de jugar a productos con argumentos y guiones muy trabajados. Fueron tiempos en los que saltaron a la palestra grandes autores y se consagraron otros. Sierra formó una plantilla de gran calidad con gente como Roberta Williams, Al Lowe, Mark Crowe, Jim Walls, Lori An Cole o Jane Jensen, todos ellos personalidades históricas del mundo de la aventura primero y de Sierra después. Tras el periodo citado, Sierra comenzó a centrarse más en la producción de títulos que aprovecharan todas las capacidades tecnológicas del momento. El caso más claro ocurrió con la llegada del CD-Rom, que obligó a producir juegos cargados de escenas de vídeo, con actores digitalizados y con ingentes cantidades de aspectos multimedia que no añadían nada nuevo al género, sólo lo saturaban de extras inútiles. El juego de la casa, que llevó hasta sus últimas consecuencias la tecnología CD-Rom, fue *Phantasmagoria*, una experiencia visual y sonora excelente pero decepcionante en términos de linealidad y dificultad.

Por aquellos tiempos, muchas fueron las voces que proclamaron la muerte del género. El concepto clásico de aventura ya había quedado bastante modificado y las distintas compañías aún estaban probando esa nueva tecnología; no salían juegos, ni tan desafiantes, ni tan divertidos como los de antes (que, dicho sea de paso, entraban en dos o tres discos).

El hecho de que este género conserve su encanto se debe a que las historias no pasan de moda

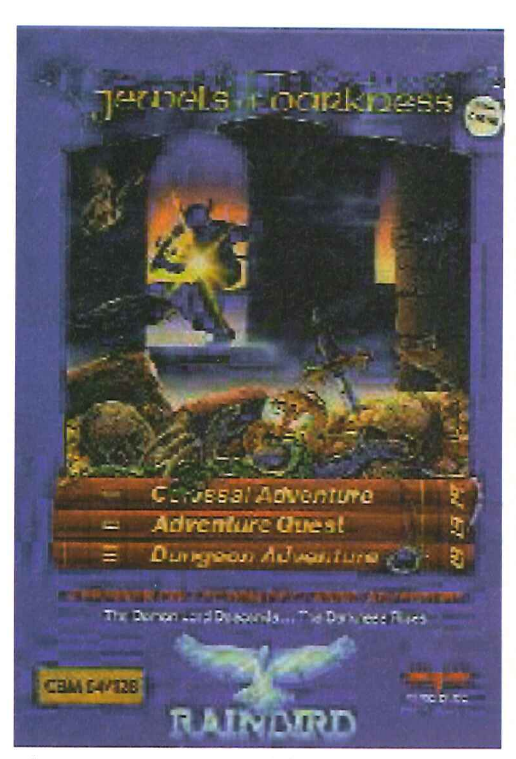


En la actualidad, Sierra ha decidido volcar todos sus esfuerzos en la producción de aventuras en entornos tridimensionales reales. Tal decisión ya ha levantado ampollas en más de un "club de fans" de la compañía. El resultado aún está por ver, pero todo apunta a que el concepto de aventura, al menos la idea que tiene Sierra de aventura, puede variar más que sensiblemente. De todas formas, cambios aparte, es indudable que esta casa ha tenido y tiene, un peso determinante en el género y que buena parte del camino que tome el mismo dependerá de la compañía fundada por un humilde matrimonio allá por 1980.

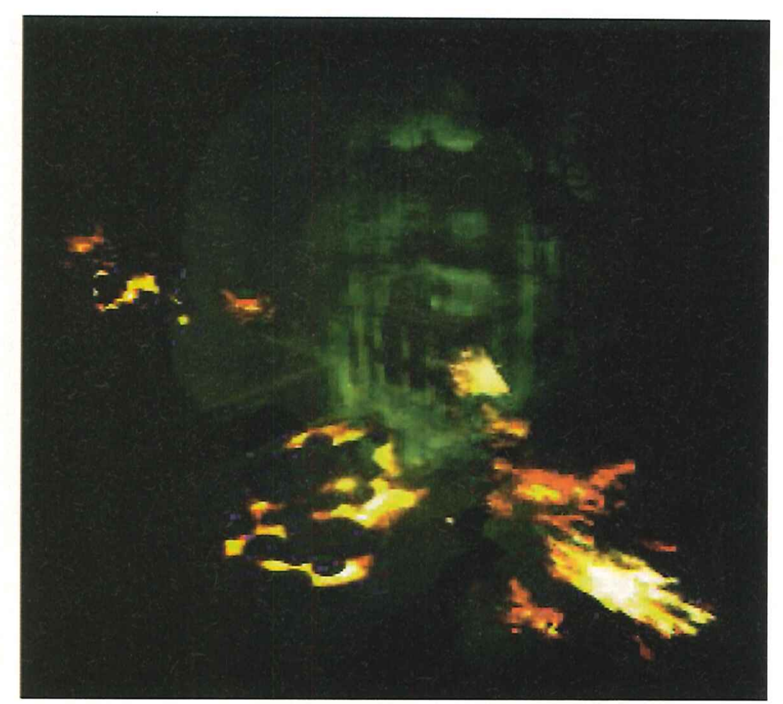
UNA MEZCLA PERFECTA DE ROL Y AVENTURA: ULTIMA VII

Los juegos de rol y de aventura siempre han estado muy ligados entre sí. Las videoaventuras fueron los primeros desarrollos que se atrevieron a tomar aspectos de uno y otro género e inundarlos, después, de una gruesa "capa" de componente arcade. Mucho más tarde, la llegada de la séptima parte de la saga decana del mundo del RPG, Ultima VII. The Black Gate, trajo consigo un verdadero punto de inflexión en lo que debería de ser la fusión del rol y la aventura. Y es que, en este soberbio juego del señor Richard Garriot, la mezcla de estos dos géneros dio de sí lo máximo permitido. Teníamos un título que utilizaba todos los recursos del rol, pero suavizados sabiamente (muy lejos de ser un conglomerado de estadísticas) y todos los encantos de una aventura a través de sus completos diálogos con los NPC y la resolución de diferentes puzzles y tramas. Con este título, nos escapábamos de los cánones clásicos del rol y la aventura; nos veíamos inmersos en un juego que no tenía una clara "etiqueta". Desgraciadamente, las dos partes que formaron la séptima entrega de la serie Ultima, serían, prácticamente, las únicas muestras de esta fusión casi perfecta.





El siempre recurrente tema de la espada y la brujería.



Sierra es una de las pocas compañías que se puede jactar de haber creado una "escuela" dentro de la industria de los videojuegos y de seguir viva para contarlo. Sin embargo, el género de las aventuras gráficas no habría evolucionado tanto, si otra de las grandes del software mundial no hiciera aparición. Allá por el año 1982, George Lucas crea una división dentro de lo que era ya su imperio comercial. Así, en el 82, nace la casa de desarrollo de videojuegos LucasFilm Games Ltd (más tarde pasaría a llamarse LucasArts).

Se puede hablar de una Lucas más o menos homogénea desde el año 1987, en el que lanza su primer juego, *Maniac Mansion*, hasta 1994, año en que sufre la misma transformación que el resto de las casas más importantes, destinando un gran porcentaje de su trabajo a realizar títulos más comerciales. Como decíamos, en el año 1987 LucasFilm Games se estrena con uno de los juegos menos esperados por la crítica, en general, y por los usuarios en particular. Muy poco había avanzado el concepto de aventura gráfica como para que un señor llamado Ron Gilbert pudiera desarrollar una aventura gráfica que se saliera de los moldes recién creados por Sierra. Así nacería el primer concepto *point & click* que, al instante, desplazaría el desarrollo regido por órdenes escritas (y que Sierra se había llevado del legado conversacional). A partir del momento en que Lucas sacó a la venta *Maniac Mansion*, Sierra reaccionó rápidamente ofreciendo un interfaz de similares pretensiones. Pronto se impuso una clarísima competencia entre ambas casas, que desembocó en la producción de títulos muy cuidados tanto desde el punto de vista argumental como del desarrollo en general.



La Aventura Original causó furor en nuestro país.

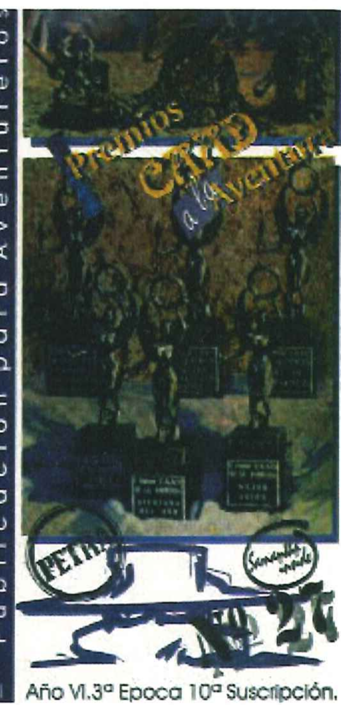
Y es que la etapa que va desde la salida del primer gran juego de Ron Gilbert, en 1987, hasta el final del año 1993, se crearon las mejores aventuras gráficas de la historia. Los motivos se encontraban en la citada competencia entre Sierra y Lucas y en la saludable calma tecnológica que vivía el mercado de los compatibles. Lucas fue la primera gran casa norteamericana del género que se dignó a ser distribuida en nuestro país con el juego *Indiana Jones y la Última Cruzada* que, dicho sea de paso, sentó cátedra, no sólo en España, sino en toda Europa (en Alemania arrasó). Sin embargo, antes de este título, la compañía ya había creado el citado *Maniac Mansion* que, por fortuna, sería distribuido en nuestro país un poco más tarde, y otro juego que jamás lo sería, el *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Después del primer "Indy", uno de los grandes creadores pertenecientes a Infocom, esto es, Brian Moriarty, trabajaría duro para ofrecer una de las aventuras más bonitas y originales hechas nunca; ¿su título?: *LOOM*. Un juego realmente diferente, lleno de personalidad y que demostraba que la calidad de este hombre en el diseño no era fruto de la casualidad. Estos cuatro títulos citados aquí, pueden considerarse pertenecientes a la etapa de crecimiento y

SIERRA Y SU INTERMINABLE LISTA DE AVENTURAS.

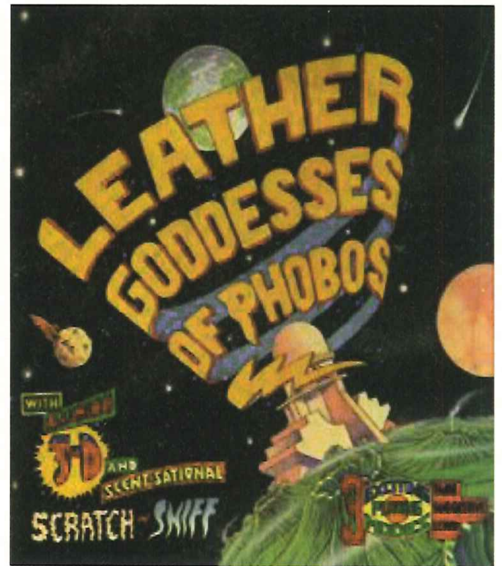
El estilo de Sierra siempre ha sido el de crear sólidas series de juegos con personajes carismáticos, encargados de darles esa personalidad tan necesaria para triunfar. Sí, de la factoría Sierra han salido el mayor número de protagonistas aventureros conocidos. Ahí está el estilo de fábula creado por Roberta Williams en la serie King's Quest en el que la familia real de Daventry va sucediéndose, a lo largo de los títulos de la serie, para poner fin a los problemas que asolan el reino. El estilo irónico y de parodia es recreado en la serie Space Quest, de Mark Crowe y Scott Murphy, con Roger Wilco como protagonista absoluto. Aquí Sierra ejerce un ambiente de comicidad total al dejar a un lado todo tipo de solemnidades propia de películas como La Guerra de la Galaxias para mostrarnos los mil y un problemas de este magnífico anti-héroe espacial. De corte similar, pero radicalmente distinto a la hora de plantearse, se muestra la serie del conocido creador Al Lowe, Leisure Suit Larry, en el que esa especie de "Playboy" llamado Larry Laffer hizo, a más de uno, jugar hasta altas horas de la madrugada con tal de vivir sus locas y mujeriegas peripecias.
Otras series que tuvieron un enorme éxito fueron las protagonizadas por Laura Bow, si bien esta sólo contó con dos títulos. El primero, el que verdaderamente dio fama al producto, fue creado por Roberta Williams y significó una nueva experiencia dentro de lo que había sido la línea de producción de Sierra. Con The Colonel's Bequest tuvimos la oportunidad de ver a esta autora en sus mejores momentos. Otros juegos como Police Quest, que se iniciaron como aventuras gráficas, fueron derivándose a juegos más estratégicos como es el caso de las dos partes de Swat que son, ni más ni menos, que herederos directos de la citada serie de aventuras gráficas (que contó con tres partes).
En la actualidad, Sierra vuelve a lo clásico pero con tecnología muy diferente. Todos estamos esperando la octava parte de la saga más veterana de la historia aventurera (que aún sigue dando títulos) que, con el nombre King's Quest. Mask of Eternity, va a poner el punto de inflexión en lo que será el concepto futuro de aventura. El debate está, por enésima vez, servido.







Año VI.3ª Epoca 10ª Suscripción.



Más de uno haría lo imposible para hacerse con éste.



maduración de la compañía. Recordemos que antes los juegos se realizaban con mucha mayor celeridad que ahora y que, por tanto, una casa debía de tener más títulos que la "avalaran" para poder hablar de solidez y prestigio.

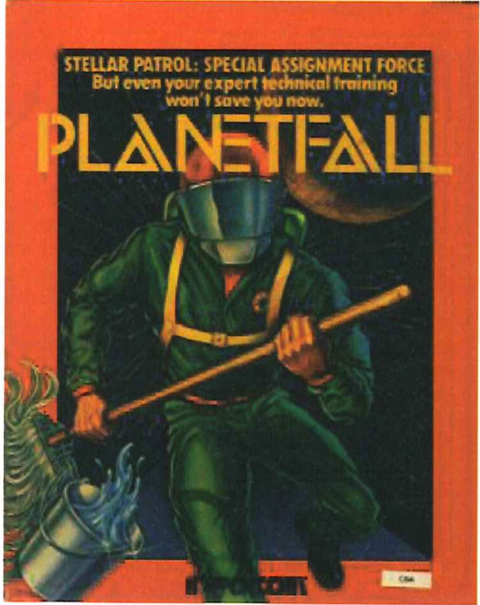
La consagración de Lucas como la mejor desarrolladora de aventuras gráficas del planeta, al menos según algunos, llegaría con el sensacional *Monkey Island*. La calidad soberbia de este título es algo que cualquier aventurero, por muy puritano que sea, acepta. Después de *Monkey*, aunque se produjeron juegos fabulosos, la curva de calidad, genialidad y creatividad, tanto de la compañía como de la competencia, jamás sería comparable. Se había tocado techo. Luego llegarían títulos como *Monkey Island; Le Chuck's Revenge*, excelente en todos los sentidos, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Maniac Mansion 2; Day of the Tentacle* y *Sam and Max Hit the Road*. La Lucas que vendría después de estos grandes clásicos, ya no sería la misma. Si cuando se editaron juegos como *Monkey 2* la compañía había cambiado el apellido Film por el de Arts, el lanzamiento de *Sam and Max* suponía el punto final, no sólo del espíritu tradicional de la casa, sino también de las aventuras gráficas clásicas. De nuevo, la llegada del soporte CD-ROM se dejó notar y juegos como *Full Throttle* dejaron claro que, por mucha animación y espectacularidad que incorporen, si no hay jugabilidad, poco importan. Sin embargo, Lucas supo poner el punto y... seguido en su línea de producción con el excelente y esperado *The Dig*. Un juego que maravilló a muchas personas, tanto veteranas como noveles. Brian Moriarty y el mismísimo Steven Spielberg se dejaron notar. Después de *The Dig* se acabó definitivamente su clásica política creadora hasta nuestros días, en los que ha sido editada la tercera parte de *Monkey Island*, con desigualdad de opiniones, y otro título, *Grim Fandango* (que ya luce la "pegatina" esa de "3D Game" en caja, al contar con personajes poligonales y movimiento totalmente asistido por teclado).

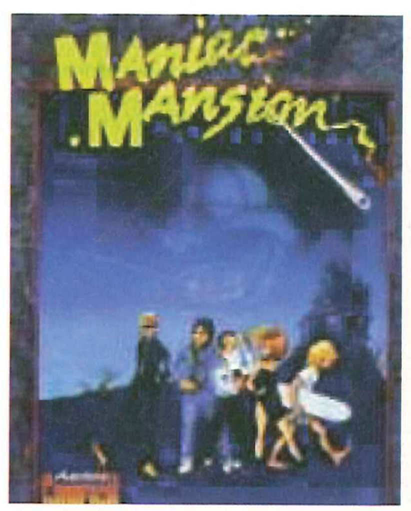
Indiana Jones sirvió de ejemplo a todas la aventuras que vendrían después

La verdadera creación de las aventuras gráficas se debe a la unión de los conceptos aportados tanto por Sierra como por Lucas. Sierra fue la primera en atreverse a representar una aventura, con todos y cada uno de los detalles esperados en un juego de este tipo, basada en escenarios gráficos de notable calidad, animación en los personajes, rica y con guión suficientemente complejo. Sierra, no obstante, no fue la primera compañía en ofrecer una interfaz esclavo del ratón, basado en el uso de verbos ejecutados a través del mismo; es decir, a ella no se le debe el primer concepto *point & click*. Fue Lucas la primera casa que implantó dicho interfaz, la que terminó por poner la "guinda" final al nuevo estándar para la creación de aventuras creado por Sierra. Es ahí de donde nace la sana competencia entre ambas casas que desembocaría en interfaces muy depurados en el año 1990/91 y, sobre todo, en la creación de aventuras a cada cual más trabajada, argumental y conceptualmente.

LA AVENTURA CLÁSICA SE DISPERSA

A modo de resumen, podemos recordar que, a partir del año 1994 tanto Sierra como LucasArts se encontraban muy lejos de lo que había sido su línea de producción a finales de los años 80 y principios de los 90. Sus novedades se contaban con los dedos de una mano. Sierra produjo, después de la "etapa clásica", alguna que otra maravilla como la serie *Gabriel Knight* y algún que otro desastre como el ya citado *Phantasmagoria*. De Lucas poco podemos decir, ya que se dedicó, después del genial *The Dig*, a explotar el filón del universo de la guerra de las galaxias, mediante la publicación de simuladores de vuelo y arcades. Y es que hasta principios de 1998 no pudi-





Primer título con el sistema SCUMM.







mos ver su retorno aventurero con la tercera parte de *Monkey* y el actual *Grim Fandango*.

Durante el tiempo que Sierra y Lucas dominaron el mercado de las aventuras, la mayor parte de las productoras de software quedaron eclipsadas en ese terreno, aunque, hubo algunas que se atrevieron a realizar sus propias aventuras gráficas.

Así, a principios de 1990, la compañía francesa Delphine asombró a propios y extraños con una apuesta ciertamente arriesgada sacando a la venta la aventura *Future Wars; Time Travellers*. Afortunadamente no pasó desapercibida y, en la actualidad, es considerada un gran clásico. Más tarde, esta legendaria casa gala volvería a la carga con otro juego llamado *Operation Stealth* que resultó ser muy popular al incorporar gráficos VGA en 256 colores. Esto, para la época, era todo un aliciente "tecnológico" pues no es, hasta el año 1992, cuando se empiezan a sacar a la luz títulos en 256 colores. La última incursión de Delphine, en el mundo de la aventura, fue *Cruise for a Corpse*. Se puede afirmar que en los años 1992 y 1993 fueron muchas las compañías que comenzaron a incluir en sus catálogos alguna producción aventurera.

La llegada de CD-Rom marcó un punto de inflexión en este tipo de juegos

Para qué engañarnos, las aventuras gráficas se habían convertido, indiscutiblemente, en el género rey gracias a títulos como *King's Quest*, *Monkey Island* o *Leisure Suit Larry*. Poco se podía hacer para detener las ambiciones del resto de compañías europeas y norteamericanas por hacerse con un trozo del pastel. Así, durante el año 1992 y principios del 1993, se pudo ver *Star Trek 25th Anniversary*, de la casa Interplay, incursiones en el género (totalmente inesperadas) por parte de compañías como Ocean y Core Desing con *Hook* y *Curse of Enchantia* respectivamente; a gigantes del software como Electronic Arts, produciendo títulos soberbios como *Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes*; más incursiones de casas francesas de la mano de Infogrames con el *Eternam* y, cómo no, nacimientos de nuevas compañías como Cyber Dreams con su *Dark Seed* o de la siempre admirada Revolution Software con el notable *Lure of the Temptress*. Todos estos juegos demostraban que el género aventurero era, en cierto modo, rentable pero mucho más complicado de producir que los tradicionales juegos arcade, que se habían estado creando durante todo lo que fue la etapa de los 8 bits y principio de los 16, es decir, las compañías que no llevaban una trayectoria lo suficientemente larga en este género, tuvieron bastantes dificultades para superar listones tan altos como los impuestos por los clásicos de Sierra y Lucas. Durante 1993, con la llegada del CD-ROM y la aplicación de nuevas y vanguardistas tecnologías, el género de las aventuras vuelve a ramificarse. Nacen así las aventuras basadas en gráficos renderizados con pocas o nulas animaciones, pero con un aspecto visual inmejorable. Las "películas interactivas" también verán la luz con la aparición de este soporte. Vamos a ver todos estos nuevos "fenómenos" en el siguiente apartado.



El mago más chapuzas del género.

LA LLEGADA DEL CD: "PELÍCULAS INTERACTIVAS"

Conviene hacer una pausa en el año 1993 pues la llegada del CD-Rom obligó a muchas compañías a variar, de arriba abajo, la forma de afrontar sus proyectos futuros. Y es que la aparición de este dispositivo puede considerarse el tirón definitivo que ocasionó el corte entre las compañías poderosas y las que acababan de crearse o no tenían una base tan sólida. Estaba claro que el CD-Rom abría posibilidades, nuevas, pero también que era mucho espacio el que había que rellenar (y, por lo tanto, hacía falta mucho más dinero). En el campo de las aventuras, el primer juego que utilizó esta tecnología para ofrecernos algo distinto, fue *7th Guest* de la casa Trilobyte. Esta aventura, que causó una gran sensación en todo el mundo, se caracterizaba por ofrecer unos gráficos renderizados impresionantes en resolución SVGA. La mecánica del mismo consistía en ir recorriendo el escenario en el que se desarrollaba la historia (una mansión) y resolviendo los puzzles (dificilísimos) con los que nos íbamos encontrando. El juego era una aventura, pero se escapaba de todo lo visto hasta entonces. El concepto de *7th Guest* se desarrollaría más

CONVERSACIONALES VS GRÁFICAS.

En este reportaje se ha tratado de no caer en el error de tomar como mejor vertiente la aventura conversacional o la gráfica. Lo cierto es que tanto las unas como las otras tienen su encanto especial. No se puede establecer una comparación de cuál es mejor. Uno puede pasárselo muy bien jugando a una aventura gráfica y eso no quiere decir que no sea capaz de pasárselo estupendamente viviendo en alguno de los cientos de universos creados por las conversacionales.
Muchos veteranos se han aferrado al mundo conversacional como si se tratase del único reducto aventurero, como si todo aquello que no permite la inserción de texto fuera algo trivial o "para novatos". Del mismo modo, jugadores que han crecido de la mano de las aventuras gráficas, no encuentran sentido al mundo conversacional. Como si una pantalla en negro con un gráfico estático fuese algo que no mereciera la pena.
En nuestra opinión, lo que hay que establecer primero es si la aventura merece la pena, si el autor de la misma ha sabido utilizar las herramientas conceptuales correctamente. Hay que comparar estilos semejantes, no estilos diferentes. No se puede establecer una comparación entre juegos conversacionales y juegos gráficos porque, sencillamente, no son comparables. La forma de representar los problemas, los "trucos" del diseñador para enganchar al jugador, lo que te puede ofrecer una y otra, es siempre distinto. Lo que hay que hacer es disfrutar con ambos estilos, no enfrentarlos o compararlos tontamente.




Otro carácter dispuesto a plantearnos enigmas.


LeChuck en todo su esplendor, con toda su rabia.

tarde creando otra rama más en el mundo de las aventuras. En el año 1995 hace acto de aparición otro gran clásico; *Myst* de la firma Cyan. Este juego se convirtió pronto en un "bicho raro" para una gran cantidad de usuarios, pues no existían personajes con los que conversar, ni una historia o una trama más o menos clara. *Myst* bebía, sin duda, de la fuente de *7th Guest*, pero fue capaz de hacer otra cosa distinta. De estos dos juegos citados se editarían, más tarde, sus segundas partes. Así, el título de Trilobyte vio su continuación en *11th Hour* y el juego de Cyan en *Riven*. Ambos con cantidades ingentes de ventas.

Pese a que este nuevo estilo de hacer aventuras fue el primero en aprovechar la tecnología del CD-Rom, pronto harían acto de presencia las conocidas "películas interactivas", caracterizadas por ofrecer mundos en los que los personajes estaban interpretados por actores profesionales. El juego por excelencia, el primero que "rompió el hielo", fue el título de la compañía Access *Under a Killing Moon* que con sus cuatro CDs se convirtió pronto en un éxito de ventas aplastante. Más tarde, se editarían juegos como *The Pandora Detective*, su segunda parte, o *Ripper* de Take 2. Otros juegos que aparecieron antes que estos dos últimos, fueron los que inauguraron una nueva etapa en la veterana Sierra.

El primero de ellos fue *Phantasmagoria*, un juego soberbio en todo lo referente a la calidad gráfica y sonora pero que dejaba mucho que desear en otros aspectos como la dificultad; la práctica totalidad de los puzzles eran más que evidentes, eso sin contar el hecho de que existía una opción que permitía consultar directamente la solución al problema. Todos estos aspectos terminaron por hacer que las "películas interactivas" se viesen ligadas, irremediablemente, con espectacularidad gráfica pero nula jugabilidad; era como si lo único que importase a los productores fuese impresionar al usuario, obligarle a ver todas las secuencias creadas en el juego. Más tarde, Sierra editaría la segunda parte de *Gabriel Knight, The Beast Within* un juego que, pese a venir también cargado de CDs, no caía en los errores de *Phantasmagoria*.
Merecería la pena hacer una pequeña puntualización a la hora comentar el juego pionero en la inclusión de secuencias de vídeo digitalizado, pues pese a que *Under a Killing Moon* fue la primera "película interactiva" no fue el primera aventura en incluir escenas con actores digitalizados. Sierra, o más bien, Dynamix (compañía subsidiaria), ya había hecho algo parecido a principios de los 90 con *Heart of China*.

Todos estos productos, pese a que levantaron una gran expectación en un principio y se configuraron como el nuevo camino a seguir, fueron desinflándose al tener unos costes de producción exageradamente altos. Sierra, sin ir más lejos, desestimó, después de la realización de la segunda parte de *Phantasmagoria*, la utilización de actores digitalizados por dichos motivos.

Y LA AVENTURA CONTINUÓ...

Puede considerarse que la etapa que va desde 1991 a principios de 1993, fue decisiva para que el género no se estancase en la capacidad creativa de las personas que formaban en las filas de Sierra y Lucas. Las compañías que lanzaron los títulos anteriormente citados contribuyeron a que la aventura se populari-

EL MUNDO DE LA VIDEOAVENTURA.

Uno de los subgéneros más populares y antiguos del arcade es el de la videoaventura. La videoaventura se caracteriza por unir arcade con los aspectos básicos o elementales que deberían de existir en cualquier aventura. Así, en un juego de este tipo, no sólo se tienen que utilizar los reflejos, también hay que recoger objetos, manejarlos y resolver puzzles sencillos. En este reportaje no hemos hablado de la videoaventura porque, a nuestro entender, este género posee una cantidad muy elevada de arcade y el arcade es lo más opuesto a las aventuras.
Las videoaventuras se desarrollaron en los tiempos de los 8 bits de forma generalizada de la mano de compañías como Ultimate permitiendo a los desarrolladores renovar el concepto arcade que había sido, a principios de los 80, muy explotado. Más tarde, con la llegada de máquinas de 16 bits, serían los juegos de plataformas los que se encargarían de "encarrilar" el género de los arcades para, poco después, dejar el mismo en manos de las consolas. En ese momento, principios de los 90, cuando el PC ya se había convertido en el ordenador "imbatible", los arcades brillaron por su ausencia y las vídeo aventuras prácticamente se extinguieron. Juegos como Inmortal o Another World sí que fueron dignos representantes. Sin embargo, en 1993, Infogrames supo sorprender con una maravilla tecnológica llamada Alone in the Dark (primer juego en representar personajes poligonales con suavidad). El caso es que este clásico era una excelente videoaventura; había que seguir una trama, recoger objetos, utilizarlos, leer alguna que otra cosa y, por supuesto, luchar contra las criaturas de la mansión en la que nos hallábamos encerrados. Tal fue el éxito que obtuvo que pronto empezaron a salir productos de similar corte y la videoaventura se revitalizó por completo. Podemos recordar juegos como Ecstatica, BioForge, la segunda y tercera parte de la trilogía de Delphine, esto es, Flash Back y Fade to Back, Little Big Adventure, Time Gate, o las dos últimas partes de Alone in the Dark. Todos estos juegos, y más que no citamos, sirvieron para recuperar un género muy olvidado.
Paralelamente a la salida de estas videoaventuras, otro fenómeno muy importante había sucedido. El juego DOOM de Id creó un nuevo camino dentro del mundo arcade y su evolución no encontró ningún tipo de obstáculos, es más, continuó hasta nuestros días con la aparición de las tarjetas 3D. Una vez que los jugadores se "cansaron" de matar a diestro y siniestro, las casas de desarrollo fueron incorporando toques aventureros básicos a estos juegos; se fue añadiendo un inventario al protagonista, algo de "trama" (por llamarlo de alguna manera) o, incluso, componentes de rol. De nuevo, se había revitalizado el género de las vídeo aventuras. Juegos como Hexen II, Tomb Raider o el futuro Indiana Jones and the Infernal Machine son ahora los encargados de llevar la etiqueta.
Todos estos títulos, pese a que permiten al jugador realizar acciones que van más allá de pegar tiros y correr, no pueden catalogarse como aventuras tal y como las entendemos en este reportaje. Estos productos contienen una dosis infinitamente superior de arcade que de otra cosa y, aunque son excelentes en su campo, no tienen nada que ver con una verdadera aventura. Que esta última afirmación se corrobore está por ver porque, casas como Sierra, y otras de gran renombre en la historia, están variando excesivamente el concepto aventurero que impregnaba todos y cada uno de sus productos.



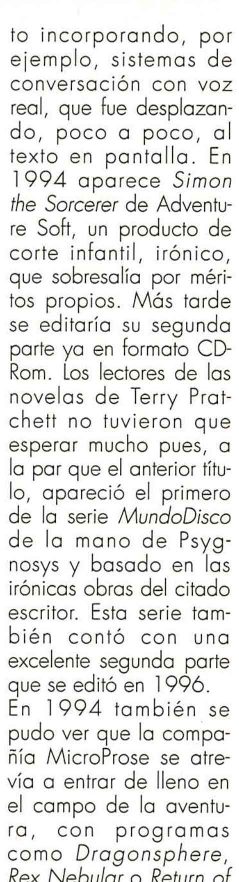




The Dig, Spielberg avaló este fantástico título.

zara entre los creadores de software. De esta forma, una de los más grandes grupos de programación existentes, Westwood Studios, también supo dar rienda suelta a su imaginación produciendo, para Virgin, la trilogía *Fables and Fiends* encarnada en los títulos *Legend of Kyrandia*.
Estos excelentes representantes del género demostraron lo que la "escuela clásica" podía dar de sí. Los tres juegos pertenecientes a la serie, se caracterizaron por tener un cierto parecido a las formas impuestas en la serie *King's Quest*, esto es, manejo de personajes alternativos en cada episodio y una ambientación fantástica. Sin embargo, el humor "ácido" (cosa inimaginable en un *King's Quest*) y su clara orientación a un público más experimentado, sentenció a esta serie como clásica entre las clásicas.

La trilogía de Westwood se cerró ya en soporte CD-Rom (corrían los últimos días de 1994 y comenzaba un floreciente 1995), pero, eso no significó que el concepto cambiara. Las aventuras de corte clásico se adaptaron a este forma-



to incorporando, por ejemplo, sistemas de conversación con voz real, que fue desplazando, poco a poco, al texto en pantalla. En 1994 aparece *Simon the Sorcerer* de Adventure Soft, un producto de corte infantil, irónico, que sobresalía por méritos propios. Más tarde se editaría su segunda parte ya en formato CD-Rom. Los lectores de las novelas de Terry Pratchett no tuvieron que esperar mucho pues, a la par que el anterior título, apareció el primero de la serie *MundoDisco* de la mano de Psygnosys y basado en las irónicas obras del citado escritor. Esta serie también contó con una excelente segunda parte que se editó en 1996.
En 1994 también se pudo ver que la compañía MicroProse se atrevía a entrar de lleno en el campo de la aventura, con programas como *Dragonsphere*, *Rex Nebular* o *Return of the Phantom*. Sus juegos, aunque buenos en general, no tuvieron traducción, por lo que quedaron reservados a una gran minoría de usuarios. Pronto eso fue cambiando al exigir, los usuarios españoles, títulos íntegramente traducidos.

Uno de los conceptos que determina la calidad de un juego es su linealidad o la ausencia de ésta

A las distribuidoras nacionales no les quedó más remedio que pensárselo dos veces antes de ofrecer una aventura en idioma original o en castellano. Desgraciadamente las traducciones que se llevan haciendo desde tiempos de *Indiana Jones y la Ultima Cruzada* distan mucho de ser perfectas (salvo honrosas excepciones como la del citado clásico) y si nos vamos a los doblajes, mejor no seguir hablando.

Antes de dejar este año, no podemos pasar por alto la vuelta al género de dos productoras; Infogrames, con *Prisioner of Ice* y *Shadow of the Comet*, y Revolution, con su aventura "Beneath at Steel Sky". Desde luego, la producción Europea estaba bien arropada. Entrados ya en el año 1995 se pudo observar a compañías como Cryo comenzando a dar sus primeros "pasitos" en el mundo de la aventura. De ella surgírian juegos, un poco descafeinados y de estilo muy similar, como *King of Dragon* o *Lost Eden*.
En líneas generales se puede decir que tanto los años 1995 y 1996 no fueron especialmente buenos para la producción aventurera. Géneros como los arcades 3D estaban acaparando el panorama comercial y las vídeo aventuras, de la mano de títulos como *Alone in the Dark*, *Bioforge*, *Fade to Back* o *Ecstatica* habían vuelto a ocupar las primeras posiciones haciendo que, tanto el arcade puro como el de videoaventura, se colocaran en las primeras posiciones. De todas formas, en 1996, sí que aparecieron interesantes aventuras como las dos de Cyber Dreams; esto es, la segunda parte de *Darkseed* y el más que notable *I Have not Mouth and I Must Scream*; *Fable*, de Telstar; el novedoso *Normality* de Gremlin, o *Zork Nemesis* de Activision (la sombra de Infocom es alargada).
Sin embargo, la aventura del año fue la joya de Revolution *Broken Sword*, que con unos gráficos SVGA y personajes de "dibujos animados" abriría una nueva etapa dentro de las aventuras de corte clásico.

En el periodo que va desde 1997 hasta finales de 1998, se produjeron muy pocos juegos aunque, eso sí, de una calidad general bastante elevada. Se confirma una clara tendencia en la utilización de personajes en forma de dibujos animados; es como

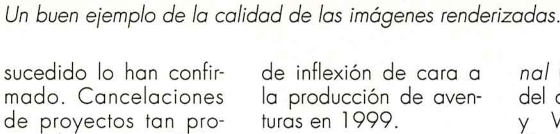


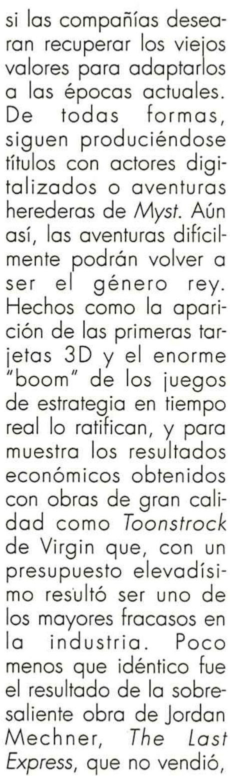




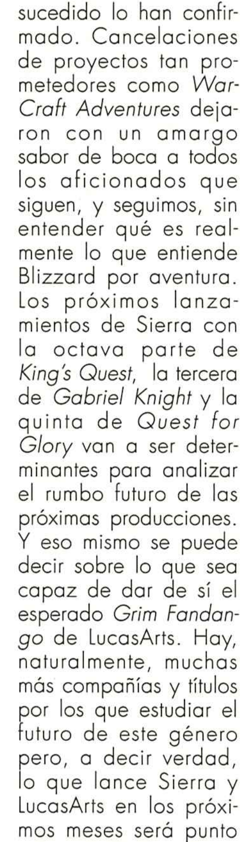
Este podría ser el Sam Spade del futuro.




Un buen ejemplo de la calidad de las imágenes renderizadas.



si las compañías desearan recuperar los viejos valores para adaptarlos a las épocas actuales. De todas formas, siguen produciéndose títulos con actores digitalizados o aventuras herederas de *Myst*. Aún así, las aventuras difícilmente podrán volver a ser el género rey. Hechos como la aparición de las primeras tarjetas 3D y el enorme "boom" de los juegos de estrategia en tiempo real lo ratifican, y para muestra los resultados económicos obtenidos con obras de gran calidad como *Toonstrock* de Virgin que, con un presupuesto elevadísimo resultó ser uno de los mayores fracasos en la industria. Poco menos que idéntico fue el resultado de la sobresaliente obra de Jordan Mechner, *The Last Express*, que no vendió,



ni por aproximación, lo esperado. Juegos que sí tuvieron un moderado éxito fueron las segundas partes de *MundoDisco* y *Broken Sword*, *Leisure Suit Larry VII* (realmente los títulos que Sierra fue lanzando durante toda la década de los 90, y que no hemos citado en este rápido repaso, tuvieron éxito), el innovador *Blade Runner* de Westwood, *The Curse of the Monkey Island* (la vuelta al ruedo de Lucas) o *The Pandora Detective*. Todos ellos tuvieron una calidad global muy elevada y sirvieron para dar el "pistoletazo" de salida al recién estrenado 1998. De todas formas, algo había en el "ambiente" que no dejaba claro el rumbo futuro de la aventura. Las expectativas de títulos que están por salir y las noticias que se han sucedido lo han confirmado. Cancelaciones de proyectos tan prometedores como *WarCraft Adventures* dejaron con un amargo sabor de boca a todos los aficionados que siguen, y seguimos, sin entender qué es realmente lo que entiende Blizzard por aventura. Los próximos lanzamientos de Sierra con la octava parte de *King's Quest*, la tercera de *Gabriel Knight* y la quinta de *Quest for Glory* van a ser determinantes para analizar el rumbo futuro de las próximas producciones. Y eso mismo se puede decir sobre lo que sea capaz de dar de sí el esperado *Grim Fandango* de LucasArts. Hay, naturalmente, muchas más compañías y títulos por los que estudiar el futuro de este género pero, a decir verdad, lo que lance Sierra y LucasArts en los próximos meses será punto de inflexión de cara a la producción de aventuras en 1999.

LA AVENTURA EN ESPAÑA

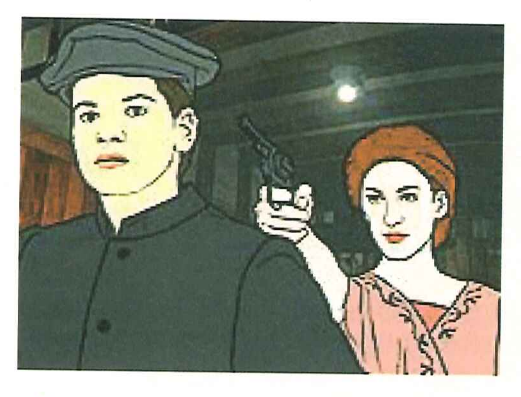
España puede considerarse como un miembro destacado dentro de la comunidad aventurera; en los 8 bits tuvimos el privilegio de tener a una compañía de desarrollo dedicada, en exclusiva, a la producción de juegos conversacionales y, en la actualidad, tenemos importantes equipos trabajando en aventuras gráficas.

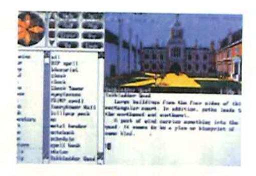
Myst incorporó una estética realmente innovadora que ha creado muchas secuelas

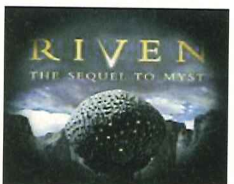
Durante los años 85/86, Dinamic ya había producido alguna que otra aventura conversacional a raíz de la creación de un sello llamado "Aventuras Dinamic". Bajo esa "denominación", autores diversos crearon conversacionales ya míticas como *El Quijote*, *Los Pájaros de Bangkok*, *Megacorp* o *La Guerra de las Vajillas*. Más tarde, un señor llamado Andrés Samudio fundó una compañía dedicada a la creación de aventuras, cuyos juegos serían distribuidos por Dinamic: había nacido Aventuras AD. Esta compañía valenciana tuvo, como principales producciones, *La Aventura Original* (su propia versión del clásico de Crowther y Woods), *Jabato*, *Cozumel*, *Aventura Espacial*, *Los Templos Sagrados* y *Chichén Itzá*. Paralelamente a la producción de estos juegos, se creó CAAD (Club de Aventuras AD) destinado a todos los entusiastas de las aventuras que había en nuestro país y que, al día de hoy, sigue funcionando contando con 10 imponentes años de existencia.

Merece la pena mencionar, antes de abandonar los 8 bits, un juego editado por Opera Soft llamado *La Abadía del Crimen*. Este gran título es considerado, en la actualidad, como uno de los mejores juegos de aquella época y, cómo no, una de las mejores aventuras creadas en nuestro país.
Después de que los 8 bits se retiraron del mercado y dieron paso a máquinas como el Amiga, Atari ST y, más tarde, el PC, la producción nacional brilló por su ausencia y, por consiguiente, la creación aventurera tampoco se vio representada desde el punto de vista comercial. Fueron grupos "underground", usuarios entusiastas y fanzines aventureros los que contribuyeron a que esa llama siguiera viva mediante la producción de aventuras "caseras" y el desarrollo de fenomenales parsers españoles. En el año 1994 y de forma totalmente inesperada, hace acto de presencia Péndulo Stu-













Una de los primeros conversacionales con imágenes.



Segunda parte de Maniac Mansion.

dios y su *Igor; Objetivo Uikokahonia* que se convirtió en la primera aventura gráfica comercial (en el mundo independiente ya se habían hecho algunas cosas) española. Su calidad era más que buena y pronto encandiló al personal, se distribuyó en EEUU y logró que estos chicos tuvieran un contrato con la mismísima Infogrames que, por caprichos del mercado, tuvo que dar marcha atrás. En las navidades de 1997, y cuando nadie se lo esperaba, editaron *Hollywood Monsters*. De nuevo, el concepto clásico hace acto de presencia pero con unas formas totalmente adaptas a los tiempos que corren. La elegancia de los dibujos en SVGA y el cuidado aspecto global de la aventura han convertido a este título en la antesala de la consagración definitiva que llegará con su tercer juego. Un poco más tarde de que Péndulo produjera esta primera aventura gráfica, llegaron más intentos comerciales aventureros por parte de nuevas compañías de desarrollo como Aca Soft y Alcachofa Soft.

La primera no tuvo casi ninguna repercusión pues la calidad global estaba muy lejos de lo que el mercado de la época demandaba. La que sí que supo afrontar con éxito su primera incursión en el mundo de las aventuras fue Alcachofa mediante su irónico, sencillo y entretenido *Dráscula* (que fue regalado en el número 1 de Game Over). En la actualidad, este sello toledano acaba de editar su segunda aventura gráfica *El Sulfato Atómico*. En ella, debemos de manejar a los dos personajes inmortales de Francisco Ibáñez, Mortadelo y Filemón, a través de una aventura divertida que rescata conceptos introducidos por clásicos como *Maniac Mansion* (puedes conocer más en *www.ctv.es/USERS/alcsoft/¡Error!No* se encuentra el origen de la referencia.)



Revistronic fue el último grupo español en salir a la palestra, con una aventura llamada *3 Skulls of the Toltecs*. El juego resultó ser bastante bueno en el apartado gráfico y de animación. El desarrollo también estuvo a la altura de las circunstancias, con lo que pronto se hizo con un merecido hueco en nuestra programoteca.

Es cierto que sin estos valientes grupos de programación, el panorama aventurero nacional tendría muchísima menos repercusión, pero es esencial hablar de toda la "movida" aventurera independiente que se puede encontrar aquí. Clubes como CAAD (su página web está en *www.arrakis.es/~caad*) o Year Zero y aportaciones de revistas "On-Line" como MeriStation y su Club de la Aventura (para conectar con esta revista compañera: *www.meristation.com*) junto a proyectos altruistas de mano de fanzines como Spanish Quest (recientemente unido a uno de los proyectos independientes más importantes en España: Macedonia Magazine y que puedes hallar en *www.ciudadfutura.com/macedonia*) son poderosos aliados para la aventura. Y todo esto arropado por esa legión de creadores de parsers y juegos que han sido los verdaderos impulsores de este género en nuestro país. En Game Over hemos querido dejar ver nuestro reconocimiento al soft patrio, mediante este pequeño y merecido homenaje a todos los creadores de aquí y publicaciones amigas que trabajan en pos de la aventura.

CONCLUSIONES FINALES

Hemos visto que este género es el que tiene más tablas en la historia del software de entretenimiento; empezó a finales de la década de los años 60 y ha ido creciendo y ramificándose a lo largo del tiempo hasta nuestros días. En la actualidad, el mercado demanda títulos que utilicen las últimas tecnologías en hardware y las aventuras, pese a ser el género que más se ha resistido a cambiar, parece que va a terminar por trasladarse, en su mayoría, a entornos tridimensionales. De todas formas, no creemos que la aventura clásica, como tal, desaparezca. Somos partidarios de que una aventura queda mucho más claramente representada mediante la utilización de "dibujos animados", en donde la faceta artística, tanto del equipo de programación como del equipo gráfico es más notoria. Sin embargo, no es menos cierto que se especula de forma excesiva y se dan pocas o nulas oportunidades a juegos que van a venir en formato 3D. Polémicas aparte, una cosa está clara, la aventura, en cualquiera de sus vertientes, conversacional, gráfica, con secuencias de vídeo, con gráficos renderizados o tridimensional, siempre seguirá existiendo porque el ser humano que necesita de retos intelectualmente desafiantes con los que demostrarse inteligente.✦

DESARROLLADOR	LUCAS ARTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS

AUTOR: IGNACIO PULIDO



Cuando la poesía entró en el ordenador

LOOM

No importa lo desfasado que haya podido quedar este juego en cuanto a tecnología, aún es una visita obligada para los amantes de las aventuras. No fue el primero, pero sí el embajador en nuestro país de una nueva manera de jugar. La historia, creación del gran Brian Moriarty, es hoy tan válida como hace diez años...

Loom. ¿Qué se puede comentar de un clásico? ¿Habríamos de compararlo con los títulos actuales y exponerlo a sus carencias en cuanto a extensión, gráficos y sonidos? No sólo no sería justo, tampoco apropiado. Porque a un clásico se le ha de juzgar por las bases que ha sentado dentro de su particular mundo y por su actual vigencia. *Loom* tiene todo eso y algo más que aún no se ha superado, y no nos estamos refiriendo a su característico encanto que bien pudiera ser consecuencia de la impresión que causó en su momento y nuestra memoria ha mitificado... sino a lo original que fue incluso dentro de un género que por aquel entonces ya era de por sí original.

A pesar de los años transcurridos, su ambientación sigue siendo uno de sus puntos fuertes



Despierta, niño del Loom, la excelencia aguarda.

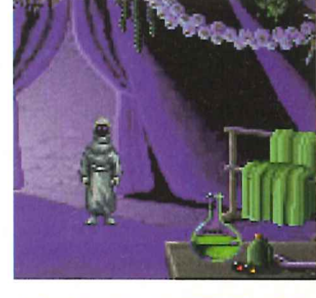
Era la decadencia de la época de los ordenadores de 8 bits (el que suscribe estas líneas todavía jugaba en su Amstrad y grababa sus juegos en casettes de doble pletina). En cierta ocasión fui invitado a ver la nueva "máquina" de 16 bits de un compañero de clase. Se trataba de un Amiga, que por aquellos días se utilizaba incluso para la programación de los videojuegos de las recreativas. Todos los que acudimos a aquella demostración dijimos "¡oh!" cuando escuchamos el sonido que el ordenador era capaz de emular; el "¡halaaa!" vino tras la carga de un juego del que habíamos oído hablar, que había arrasado en la presentación de no sé cuál feria y que no se parecía a nada que conociésemos. ¿Cómo podíamos describirlo por aquel entonces? Desde luego no era un arcade, a pesar de sus increíbles gráficos y sonidos; tampoco una aventura gráfica conversacional, a pesar de su profundidad temática ya intuida desde las primeras pantallas; más parecido tenía con uno de esos programas en los que se había de recoger y utilizar objetos, pero permitía una mayor libertad de movimiento por el entorno y tenía una buena galería de efectos especiales. Sólo lo podíamos comparar con una película, con la inmersión en otro mundo, con un libro que escribiésemos a golpe de ratón.

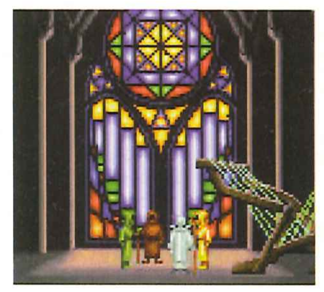
LA HISTORIA

Bobbin despierta. En sueños algo le ha susurrado que los ancianos desean verle. Abandona la ladera donde descansaba y se dirige, con las estrellas de la mañana como fondo, hacia la villa. En el interior de una pequeña tienda hay un palacio y, frente al telar mágico que guarda, varios monjes discutiendo con una vieja hechicera. Se menciona el nombre del joven protagonista, la anciana es castigada por guardar un secreto y una fuerza misteriosa transforma a los monjes en cisnes. Bobbin, que no logra comprender nada, se hace con un bastón mágico que habrá de usar para convocar sortilegios. El primero de ellos será liberar a la hechicera, Hetchel, quien, antes de volar hacia otro mundo convertida en cuervo, pide a Bobbin que estudie las artes de la magia y busque un modo de escapar del caos que se avecina. Este es el comienzo de la mejor fábula, para muchos de nosotros, que se ha hecho para un ordenador.

Un elemento que no puede ser dejado en el tintero es el uso de la magia. En *Loom* cada objeto tiene unas notas musicales que habremos de tocar, en el caso de que nuestro bastón las posea, para utilizarlo. Según avancemos y aprendamos, este bastón irá reflejando ese conocimiento en forma de nuevas notas para que podamos acceder a más objetos y hechizos. De esta manera tan original se plasma la relación que existe en ese mundo entre la magia, la música y el control.✦









CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	286, 2 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	386, 2 MB DE RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	96%
SONIDO	96%
JUGABILIDAD	96%
TOTAL	96%

SI NO LO TIENES, YA ESTAS TARDANDO EN HACERTE CON ÉL

ENTRA SIN LLAMAR

Prensa Técnica te facilita la llave para abrir la puerta al mundo de la informática a través de publicaciones especializadas y de propósito general.



Edita **PRENSA TÉCNICA**
Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: 91 3.04.06.22
Fax: 91 3.04.17.97

- **Si tu profesión o hobby es la informática, en Prensa Técnica tenemos el medio que estás buscando.**
- **Anímate, ya somos más de 250.000 lectores y seguimos creciendo.**



LA REVISTA QUE TE DA MÁS
MÁS PC, la revista informática para todos los públicos, con toda la información y actualidad en hardware, software, Internet, diseño, Linux, programación, videojuegos, multimedia, etc.

Pc
Incluye CD-Rom y libro técnico 



CREAR ESTÁ EN TUS MANOS
3D WORLD está especializada en infografía y en general las 3D. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.
Pc • Mac
Incluye CD-Rom

TU GUÍA PARA LA RED
INTERNET ONLINE se introduce en los recovecos de la gran Red mostrándole información rigurosa sobre aspectos técnicos, análisis de webs y herramientas. Incluye CD-Rom con navegadores, utilidades de correo, chat, etc.
Pc • Mac
Incluye CD-Rom

JUGANDO DURO
GAME OVER analiza los juegos de ordenador desde el punto de vista de los propios creadores. Toda la información técnica además de un análisis riguroso de las últimas novedades del mercado.
Pc
Incluye CD-Rom

LA NUEVA ERA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE
FOTO ACTUAL Y ARTE DIGITAL, revista para profesionales y aficionados al diseño, maquetación y retoque fotográfico. La mejor forma de conocer toda la teoría y la práctica sobre las técnicas más utilizadas del momento.
Pc
Incluye CD-Rom

HAZ TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS
DIV MANIA es la primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos, abarcando todos los aspectos del desarrollo. Incluye CD-Rom con tres juegos programados por los lectores y demos de juegos profesionales.
Pc
Incluye CD-Rom



LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA
WINDOWS NT ACTUAL está destinada a profesionales del mundo NT. El modo más fácil para estar al día y conocer el entorno NT así como sus aplicaciones.
Pc
Incluye CD-Rom

POR Y PARA PROGRAMADORES
PROGRAMACIÓN ACTUAL te pone al día del mundo del desarrollo gracias a sus secciones principales dedicadas a la programación gráfica, Internet y sus lenguajes, desarrollo empresarial y nuevas tecnologías.
Pc
Incluye CD-Rom

LA MÁS VENDIDA DE EUROPA
ELECTRÓNICA PRÁCTICA ACTUAL es la edición en castellano de la revista de electrónica más vendida de Europa. Contenidos prácticos de electrónica e informática con noticias, Internet y los montajes más ingeniosos.
Pc
Incluye CD-Rom

LO MEJOR, AHORA EN CASTELLANO
LINUX ACTUAL es la primera revista en castellano dedicada al GNU/LINUX: el sistema operativo de moda. Incluye artículos dedicados a todas sus áreas y un CD-Rom con las mejores distribuciones y novedades del momento.
Pc
Incluye CD-Rom

PENSADA PARA PRINCIPIANTES
SOLO LINUX es la mejor revista en castellano para el usuario principiante en el mundo GNU/Linux. En ella encuentra toda la información en forma de artículos de nivel básico. Incluye un CD-Rom con la distribución más fácil de instalar del momento.
Pc
Incluye CD-Rom

DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS

AUTOR: FERNANDO RODRÍGUEZ

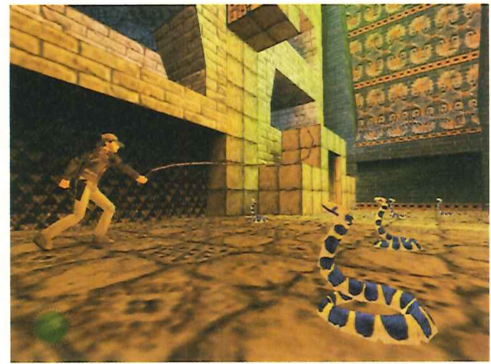
Si la aventura tiene un nombre...

INDIANA JONES



Un especial sobre el mundo de la aventura no puede quedarse sin un nombre tan identificador dentro del género como es Indiana Jones. Si la saga Star Wars representa la aventura en el espacio, Indiana Jones lo hace en lo más profundo de nuestra querida Tierra.

Si hablamos de cuáles han sido las mejores aventuras gráficas realizadas por LucasArts, nos encontraremos siempre con opiniones divididas, básicamente, en dos bandos. Los partidarios de la saga *Monkey Island* y, por supuesto, los partidarios de las dos aventuras protagonizadas por el incansable Indiana Jones.


Acción en el extremo de un látigo.


Gráficos espectaculares pero ¿y la aventura?.

La primera de las dos aventuras gráficas de Indy, *Indiana Jones y la Última Cruzada*, fue, junto con *Maniac Mansion*, el primer juego de LucasArts que pudimos disfrutar en nuestro país íntegramente traducido al castellano (corría el año 1990). Este hecho, unido a que era un juego que ponía al límite las capacidades de los compatibles de aquellas fechas y que fue editado en formato de lujo ("incluía" el diario del padre de Indy en castellano), hizo que la aventura fuese todo un acontecimiento dentro de nuestras fronteras. Además, su calidad de planteamiento, su original guión y sus estupendos gráficos (uno de los primeros saltos de la CGA a la EGA), eran ensombrecedores. La segunda aventura de Indiana Jones no aparecería hasta casi tres años después (más concretamente, a finales de 1992). *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* sería, además, el último juego de LucasArts en utilizar el clásico sistema de *SCUMM*.

THE FATE OF ATLANTIS

Hablar de la segunda aventura gráfica de Indy es hablar de muchas cosas. Fue el juego que puso punto y final a las aventuras gráficas clásicas. Desde luego, cerró una época en LucasArts ya que todos los programas que vendrían después, además de ir "evolucionando" a un sistema de iteración excesivamente "cómodo", no tendrían la complejidad y los retos que esta maravilla de clásico supo ofrecer (salvo, quizás, *The Dig*). Para *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, LucasArts tuvo que desarrollar, al contrario de lo que ocurrió en la otra aventura, una historia y guión totalmente nuevo, pues no había versión cinematográfica de por medio. No sabemos si el hecho de tener que dar la talla ante los miles de seguidores del héroe del "látigo y el sombrero" hizo que LucasArts exprimiera "a tope" sus mentes creativas, pero lo cierto es que logró una aventura increíblemente bien trabajada y elegante, digna de ser llevada a la pantalla grande.

Crucemos los dedos para que el componente aventura se mantenga en la tercera entrega

La historia comienza cuando un misterioso personaje (nazi, por supuesto), provoca un desagradable incidente y logra escapar. Este hecho hace presagiar, a Indy, que una antigua novia suya, Shopia, puede verse en peligro. Y así, más tarde, nos reuniremos con la que será nuestra compañera de aventuras (mientras ésta se encuentra dando una importante conferencia sobre la Atlántida). A partir de ese momento, la compleja trama que irá desarrollándose nos llevará a interponernos en los planes de los nazis, que pretenden hacerse con un metal de increíbles propiedades (y descubierto por los antiguos habitantes de la Atlántida), para construir un arma que les dé la victoria definitiva.

INDIANA JONES, UNA PASIÓN

Esta segunda aventura de Indy levantó grandes


Bajo el sombrero y por tierra, mar o aire.


Un héroe que se ha sacado el carnet de estos vehículos.



También hay un poco de acción.

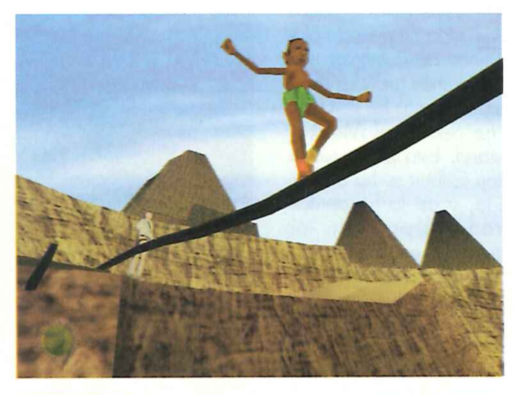


Los mistrios del juego, como los de la película.

LAS OTRAS CARAS DE INDIANA JONES

Varios años después de la aparición de la segunda aventura de nuestro héroe apareció un divertido y sencillo programa que nada tenía que ver con las clásicas videoaventuras. Se trata de *Las aventuras de escritorio de Indiana Jones*, un programa concebido para trabajadores que quieran tomarse un descanso en la dura jornada laboral. El título se ejecuta como pequeña ventana de Windows. El jugador tiene que superar algunos retos a lo largo de una serie de niveles divididos en sencillas pantallas. Paralelamente a esta aventura surgió Yoda Stories, el equivalente del juego en la saga *La guerra de las Galaxias*, que será comentado en la página 42 de este especial. Por este motivo no hablaremos más ampliamente de este título. Sólo queremos añadir que se trata de un programa con una jugabilidad innata y un concepto sencillo cercano a los de las primeros juego, que tenían que echar mano de la originalidad para superar los escollos de la técnica.

Por otro lado, no pasará mucho tiempo antes de que podamos disfrutar de una nueva aventura de nuestro querido Indiana Jones. Se trata en esta ocasión del título *Indiana Jones & the Infernal machine*, en la que el héroe arqueólogo se enfrentará a nuevos retos. Entre ellos, al de satisfacer a un público que no se conforma con cualquier cosa. Para empezar, por primera vez el rival y principal oponente de Indiana no serán los nazis, tradicionales enemigos de un héroe que muy a menudo se ha presentado como libertador. En efecto, ahora se las verá y se las deseará con el Imperio Comunista en su momento de mayor crudeza. Para muchos la cruzada será más o menos similar, pero habrá quien considere esto una traición al espíritu original de la fenomenal serie. De todas maneras, ésta no será la única traba con la que se va a encontrar el programa. En efecto, no se podrá conformar con realizar una aventura en la línea de las que hay en estos momentos, pues de LucasArts se espera siempre más, mucho más que de las demás casas programadoras. Con todo, después de ver lo que han sido capaces de hacer con productos de la altura de *Grim Fandango*, tenemos que dar un voto de confianza a una compañía que hasta el momento pocas veces nos ha defraudado, y no pocas se ha arriesgado con productos que eran altamente novedosos.





pasiones entre los grupos de aventureros más experimentados, al resultar ser el más grande desafío producido por LucasArts. Sus "cambiantes" situaciones, complejos puzzles e intrincado argumento fueron, sin duda, factores determinantes para el éxito. El hecho de poder completar la aventura con o sin la ayuda de Sophia, mediante el uso de la inteligencia o con algún que otro "puñetazo", contribuyó a poner el listón aún más alto en el diseño de aventuras. Hasta el sistema de sonido *iMOUSE* de LucasArts fue mejorado con una coordinación juego-música sin comparación.

Pocos juegos en la historia pueden dejar más satisfecho a un jugador experimentado que éste clásico. ¿Qué más se puede decir? Imprescindible en toda colección que se precie. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P386, 2 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P486, 4 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	90%

EL SEÑOR DE LAS VIDEOAVENTURAS

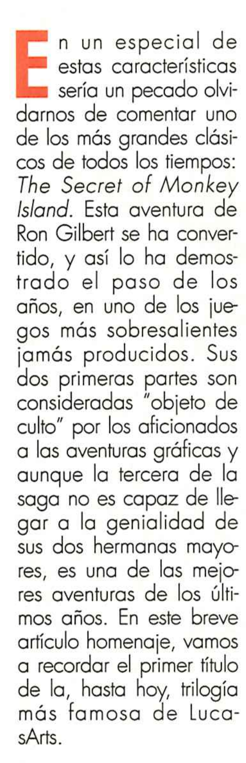
Desarrollador	LucasArts
Distribuidor	Electronic Arts

AUTOR: FERNANDO RODRÍGUEZ

Un secreto a voces

MONKEY ISLAND

Clásico de clásicos, el primer título de esta saga de LucasArts permanece en el corazón de todos los amantes de este género. Un verdadero hito en la historia del software de entretenimiento que bien merece la pena revisar una vez más.



En un especial de estas características sería un pecado olvidarnos de comentar uno de los más grandes clásicos de todos los tiempos: *The Secret of Monkey Island*. Esta aventura de Ron Gilbert se ha convertido, y así lo ha demostrado el paso de los años, en uno de los juegos más sobresalientes jamás producidos. Sus dos primeras partes son consideradas "objeto de culto" por los aficionados a las aventuras gráficas y aunque la tercera de la saga no es capaz de llegar a la genialidad de sus dos hermanas mayores, es una de las mejores aventuras de los últimos años. En este breve artículo homenaje, vamos a recordar el primer título de la, hasta hoy, trilogía más famosa de LucasArts.

The Secret of Monkey Island fue el juego que consagró el género de las aventuras gráficas convirtiéndolo en el preferido para los usuarios de compatibles, a principios de los años 90. Su estilo, que explotaba el interfaz utilizado por LucasArts, esto es, el *SCUMM*, puso de manifiesto la gran experiencia adquirida por su creador, Ron Gilbert, durante todo el trabajo que éste había estado desempeñando en clásicos como *Maniac Mansion* o *Indiana Jones y la Última Cruzada*. *The Secret of Monkey Island* nos ponía en la piel de Guybrush Threepwood, un aprendiz de pirata que llega a la Isla de Meleé con el objetivo de convertirse en un "auténtico" pirata.



Así empieza uno de los mejores juegos de la historia.



Una interfaz que ha sentado cátedra.

Desde el comienzo, éste juego era capaz de crear un ambiente realmente incomparable. A pocos pasos de nuestro primer encuentro con el extravagante vigía de la isla, nos "topábamos" con el legendario "Scumm BAR", lugar de "reunión" para todos los piratas de Meleé. Aquí conocíamos a los tres grandes piratas de la isla. Después de la disparatada conversación que manteníamos con ellos, nos proponían la realización de tres pruebas para conseguir llegar a ser un verdadero pirata. Había que vencer a un misterioso "Sword Master", robar en la mansión de la gobernadora y, por supuesto, encontrar un tesoro. Todas las misiones se podían llevar simultáneamente confiriendo un carácter de no linealidad al juego. La "inmersión" en la aventura era total desde el primer instante. No costaba nada introducirse en la vida nocturna de Meleé conociendo a sus pintorescos habitantes y disfrutando de situaciones y conversaciones sin comparación posible en el mundo de las aventuras gráficas. Personajes como el pirata fantasma Le Chuck (uno de los antagonistas más famosos de los videojuegos), el incansable vendedor Stan o la gobernadora de Meleé, irán involucrándose más y más en nuestra propia historia para enriquecerla hasta límites insospechados.



El gran éxito se encontraba en su estupendo guión. Un guión que terminó por crear una personalidad, la de Guybrush, arrolladora e intransferible. Los puzzles de *The Secret of Monkey Island* estaban bien equilibrados, complicándose correctamente a medida que íbamos avanzando. El desarrollo no lineal producía una adición altamente "enfermiza", tanta que muchos de los miles de jugadores que disfrutamos con este juego, lo concluimos a los pocos días de haberlo comprado a costa, eso sí, de haber estado hasta las tantas de la madrugada dirigiendo las peripecias de Guybrush (¿os acordáis de la última frase que salía, tras los créditos, al concluir el juego?).





La segunda parte de *The Secret of Monkey Island* resultó ser una continuación sensacional. Sin entrar en comparaciones sobre cuál de las dos primeras partes fue mejor, sí que podemos concluir que su secuela, *Le Chuck's Revenge*, fue la mejor continuación que pudo haber hecho Ron Gilbert. *The Curse of Monkey Island*, tercera parte y editada hace aproximadamente un año, no llegó a la calidad global de las dos anteriores simple y llanamente porque ya es imposible hacer algo mejor que los dos primeros *Monkey Island*. Si nunca lo has jugado, trata de hacerte con él cuanto antes. *The Secret of Monkey Island* es un clásico al que se debe de jugar para entender el género. ✦



Características	
Sistema mínimo	P386, 2 Mb
Sistema recomendado	P386, 4 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	95%
Sonido	80%
Jugabilidad	95%
Total	95%

La fabulosa isla de los Monos

Una locura de homínidos

CURSE OF...

DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS

AUTOR: RAFAEL MARÍA CLAUDÍN

Si hay una saga que merezca ser recordada en el ancho mundo de las aventuras, es la de Monkey Island, con la que Lucas Arts nos recordó, una vez más, que era una de las maestras de ese campo. La desbordante fantasía y el humor de la tercera parte de la serie logró hacernos recordar los dorados tiempos del género.

La Un despistado Guybrush escribe en su diario en el vídeo de introducción de *Curse of Monkey Island*. A bordo de un frágil barril, escribe denostando su mala suerte, soñando con comida cuando a su alrededor flotan suculentos fragmentos de ella, suspirando por una bebida sabrosa que también pasa a su lado... Así se resume, con sencillez y eficacia, el espíritu que ha guiado a este héroe a lo largo de tres emocionantes entregas. Siempre un poco despistado, siempre envuelto en extravagantes aventuras sin que el pobre tuviera mucho que ver con ellas. Al contrario que otros héroes como Larry, él no es listo ni aprovechado, a menos claro que sepas manejarlo con agudeza.

De hecho, uno de los gestos más característicos de su rostro es el de incomprensión absoluta, de desconcierto ante todo lo que se desarrolla en el juego. Eso no significa que al espectador se le esté diciendo que es estúpido. Antes bien, parece que se nos quiere animar a que ayudemos a Guybrush a resolver sus problemas, pues él sólo no sería capaz.





Si bien esta secuencia inicial, con todo lo aparatoso de la batalla que tiene lugar a continuación, sigue fielmente la estructura inicial respecto a las características de los personajes, significa un claro avance respecto a la anterior parte de la saga. En efecto, la calidad gráfica se ha elevado enormemente, aprovechando los avances que se sucedieron en los PCs en los últimos años.

Muchos esperaban con desencanto la aparición de *Curse of Monkey Island*, enclaustrados en el encanto añejo de los viejos gráficos del juego. Sin embargo, esta tercera parte demostró que el de las aventuras era un género que todavía tenía mucho que decir y también podía aprovecharse al máximo de las mejoras técnicas. Personalmente prefiero las primeras partes, por todo lo que tienen de encanto y de sabor a clásico, pero no se puede negar a *Curse of Monkey Island* su excelente labor.









La estructura de éste es un perfecto ejemplo de las virtudes y los defectos de lo más clásico del género. Tienes cierta libertad para resolver a tu aire los enigmas de un nivel determinado; sin embargo, debes resolverlos necesariamente todos para poder seguir adelante. Y, una vez pasada una fase, no la has de volverla a pisar, como esa tierra que uno deja atrás para siempre. Nada de la libertad de que hacían alarde las aventuras de Access ni de los finales de muy diversa índole que nos proporcionaron algunas aventuras de Sierra, como *Phantasmagoria*.

En definitiva, una de las mejores aportaciones al género de los últimos años, que por entonces se encontraba un poco estancado. Y un título digno de ser jugado y disfrutado por quienes quieran conocer las posibilidades del género tras muchos años de vida. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P100, 16 MB DE RAM
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	90%

UNA DIGNA CONTINUACIÓN DE LA SAGA

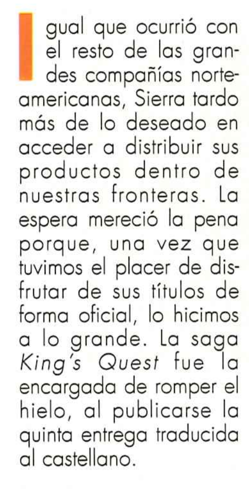
DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL


AUTOR: FERNANDO RODRÍGUEZ

Una serie tradicional e imprescindible

SAGA KING'S QUEST

La serie King's Quest ha sido, y es, el buque insignia de Sierra. Condensa como ninguna otra saga de esta compañía la personalidad de Roberta Williams. En el universo King's Quest siempre nos encontraremos mundos de fantasía "infantiloides" pero no por ello menos interesantes. Un verdadero cuento.



Igual que ocurrió con el resto de las grandes compañías norteamericanas, Sierra tardo más de lo deseado en acceder a distribuir sus productos dentro de nuestras fronteras. La espera mereció la pena porque, una vez que tuvimos el placer de disfrutar de sus títulos de forma oficial, lo hicimos a lo grande. La saga *King's Quest* fue la encargada de romper el hielo, al publicarse la quinta entrega traducida al castellano.

UN PRINCIPIO PROMETEDOR

El primer juego de la saga, *King's Quest I; Quest for the Crown*, ha sido comentado ampliamente en este especial. Supuso la primera gran revolución en el mundo de las aventuras. Introdujo una perspectiva distinta que mezclaba la inserción de textos con gráficos animados en un entorno tridimensional. Además, incluía gráficos EGA en 16 colores que, para la época, constituían toda una delicia visual. Consiguió lo más importante de todo, acercar el mundo de las aventuras al gran público.

El argumento del primer juego de la saga era básicamente el siguiente. El rey Edward de Daventry encomienda a Sir Graham la misión de recuperar los tres tesoros robados del reino: un espejo mágico (capaz de predecir el futuro), un escudo encantado (que protegía de cualquier agresión) y un cofre de tesoros (que nunca se vaciaba). Como el rey Edward se encuentra enfermizo y no tiene ningún heredero, cuando Sir Graham regresa a Daventry con la misión cumplida, recibe el trono como recompensa.

Con Graham coronado rey de Daventry, comenzarán a ir apareciendo los títulos que harán grande a esta saga. Así, el siguiente juego, *King's Quest II; Romacing the Throne*, puso el listón de Roberta Williams, como diseñadora, muy alto, pues mejoró a su antecesor en lo más importante, el argumento y el guión.



En esta segunda parte, el rey Graham debe de ir en busca de la que será su futura esposa. En una revelación hecha por el espejo mágico, Graham ve a una joven doncella bellísima de nombre Velanice que se encuentra encerrada en la fortaleza de Hagatha, situada en el reino de Kolyma. Deberemos de viajar a través del tiempo y del espacio y hallar las llaves que nos permitan liberar a la futura reina de Daventry.



CUENTOS DE HADAS

Esta segunda parte, como ya se apuntó, utilizó sabiamente los conceptos que se pudieron ver en la primera. Más cuentos de hadas, elfos, dragones y criaturas de fantasía de la mano de la señora Williams. Lo más estupendo de todo es que Roberta logró crear un universo desde el primer momento, al saber utilizar espléndidamente personajes y objetos de la primera parte (como el propio rey Edward, que se le aparece a Graham en el espejo, y el mismo espejo rescatado en el primer capítulo), cuando, por esas fechas, muy pocos juegos se construían por entero en argumentos sólidos.





Los personajes poseen el típico look de los dibujos animados.

En *King's Quest III; To Heir is Human* se da un giro increíble a la historia pues el protagonismo deja de recaer en el rey Graham para centrarse en la figura de Gwydion, joven aprendiz que escapa del yugo de Manannan (un terrible mago que utiliza a los niños como esclavos hasta que estos alcanzan la edad de los 18 años). Cuando Gwydion llega a Daventry, en su huida de Manannan, se encuentra con un reino sumido en el caos más absoluto merced de la existencia de un dragón de tres cabezas. Gwydion, gracias a los conjuros aprendidos (a hurtadillas) durante su "estancia" con Manannan, logrará vencer al terrible monstruo. Después, pasará a formar parte de la familia real.

El hecho de convertir en protagonista de la aventura a alguien que no era Graham, sirvió para enriquecer y hacer más creíble el universo creado por Roberta. Sin embargo, también se contemplan otros importantes hechos como el que Graham y Velanice tienen descendencia en forma de dos gemelos: Alexander y Rosella.

ROSELLA, PROTAGONISTA

La cuarta parte de las historias de Daventry, *King's Quest IV; The Perils of Rosella*, vuelve a utilizar la idea de convertir en protagonista a un personaje diferente a Graham. Así, en esta ocasión, será Rosella, hija del rey, la encargada de asumir el protagonismo de la aventura. El juego no resultó ser mejor que

SAGA KING'S QUEST







los anteriores en cuanto a argumento y desarrollo, pero sí que mejoró notablemente aspectos técnicos como el sonido y los gráficos. Este hecho convirtió a la cuarta entrega en la aventura más popular de todas.

En *King's Quest IV*, Rosella debía de ir en busca de una fruta (ubicada en las tierras de Tamir) de propiedades curativas (y, cómo no, mágicas) con la que curar a su padre de una misteriosa enfermedad. Poco más se puede contar del argumento. Después de *King's Quest IV*, llegaría el salto más grande, en cuanto a tecnología, dado en la serie desde que fuera lanzado el primer título de la misma.

OTRO CAMBIO

King's Quest V; Absence Makes the Heart Go Yonder, supuso una revolución dentro de lo que era el universo de juegos de aventuras de Sierra. En Lucas, su máxima competidora, ya llevaban un tiempo trabajando con juegos que habían abolido, por completo, cualquier sistema en el que hiciera falta introducir texto. Con esta quinta parte se acabó, de una vez por todas, con el sistema de inserción de texto para dar paso a uno gráfico (el famoso *SCI* de Sierra). Además de este importante hecho, los aspectos técnicos generales se elevaron notablemente, pues el juego utilizaba, por primera vez, gráficos en 256 colores previamente escaneados. Esto último, dotó a la aventura de una belleza artística sin comparación.

El argumento de esta quinta parte pecó de simple y excesivamente "infantilón". Era una aventura muy lineal y que ofrecía situaciones realmente mal planteadas. Sin embargo, resulto ser divertido y, al menos, su enorme calidad gráfica hacía que te arrastrara hasta acabártelo. En esta quinta parte, el mago Mordack ha hecho desaparecer a tú castillo y a todo lo que había dentro (y esto incluye, como te imaginarás, a toda tú familia). Deberás de ir en busca del castillo Mordack y recuperar a tus seres queridos. La gran novedad en el desarrollo de este juego se encontraba en que íbamos acompañados de un simpático búho (de nombre Cedric).

Al rey Graham ya no le volveremos a ver como protagonista de las aventuras de Roberta Williams pues tanto en *King's Quest VI; Heir Today, Gone Tomorrow* como en *King's Quest VII; The Princeless Bride*, otros miembros de la familia serán los protagonistas. En la sexta parte tomamos, de nuevo, el control del hijo de los reyes de Daventry mientras que en la séptima, será la reina Velice la protagonista absoluta, pues deberá de encontrar a su hija Rosella.



No se ha realizado un análisis más exhaustivo de las partes sexta y séptima pues no introdujeron ningún tipo de novedad significativo. La sexta vino a ser una versión quinta algo más depurada e interesante y la séptima una vuelta, excesiva, a los guiones "infantiloides" con un cambio en el interfaz que no terminó de agradar a muchos de los seguidores de la saga.

UN BROCHE DE ORO

Pero centrémonos ahora en la última entrega, en *King's Quest VIII; Mask of Eternity*. Este juego ha levantado muchísima polémica pues se trata de la primera aventura en 3D que Sierra produce. Si a esto le añadimos que LucasArts ya ha producido una, *Grim Fandango*, que también utiliza personajes poligonales, la renovación total está servida. Dejando a un lado todo el tema concerniente a la eterna lucha entre la aventura gráfica clásica y la aventura tridimensional, vamos a comentar, muy por encima, cómo es y cómo se desarrolla esta octava parte de la saga *King's Quest*.

Mask of Eternity es un juego en 3D en el que la acción es una pieza importante para el desarrollo de la aventura. Si tú, jugador acérrimo de las aventuras de Sierra, te preguntas si se ha perdido todo con el desarrollo clásico de los primeros *King's Quest* te contestaremos que, naturalmente, se ha perdido. Sin embargo, antes de que pongamos el grito en el cielo, conviene aclarar que *King's Quest VIII* no es una aventura gráfica. Es una vídeo aventura (con escenas de acción más restringidas que la mayoría). ¿Esto lo hace menos bueno?. Naturalmente que no. Es simplemente una nueva forma de afrontar la saga. Ahora bien, si eres demasiado puritano (que no exigente), nos tememos que este juego jamás aterrizará en tu disco duro (entre otras razones, porque tampoco tendrás una tarjeta 3D).



La llegada de las 3D, de la mano de Mask of Eternity.

En *Mask of Eternity*, nos encarnamos en un nuevo personaje llamado Connor MacLyrr que, siendo un humilde campesino, deberá de resolver el problema planteado por una maldición que ha trasformado en piedra a la familia real de Daventry. Como veis, volvemos a dar un giro a la historia de Daventry pero no con un argumento novedoso (seguimos, más o menos, envueltos en los típicos problemas de la serie), si no con el manejo de alguien que no pertenece, directa ni indirectamente, a la familia que siempre hemos manejado. Quizás, estamos ante un título que viene más a utilizar el nombre de la saga como tirón publicitario, que a continuar con el tradicional planteamiento de juego que siempre ha reinado en la misma. Quizás, estamos ante un giro, sin vuelta atrás, hacia la videoaventura. Y ya sabéis que en la industria del software de entretenimiento el cliente nunca tiene la razón.✦

Características	
Sistema mínimo	P166, 32 MB
Sistema recomendado	P200, 64 MB
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	85%
Sonido	85%
Jugabilidad	85%
Total	**85%**

CON GANAS DE JUGAR AL SIGUIENTE CAPÍTULO

DESARROLLADOR ▶ WESWOOD
DISTRIBUIDOR ▶ VIRGIN

AUTOR: ALBERTO MELGAR HERRERA

¿Competidores del Señor de los Anillos?

LANDS OF LORE

Los aficionados a los juegos de Rol tienen que agradecerle mucho a esta obra, pues abrió una forma más de ver este género, del cual hay muchos adeptos. Magia blanca y negra se entremezclan cobrando vida propia en una historia plagada de fantasía que entra a engrosar la larga lista de este tipo de juegos.

Desde el punto de vista del personaje, es posible disfrutar de más de 20 lugares dentro del programa, incluyendo la jungla salvaje y la ciudad de los Antiguos, en una panorámica de 640 por 400 o 320 por 200 de resolución que avala la calidad de las imágenes. Éstas no dejan parpadear ni un segundo cuando te encuentras en una de las muchas secuencias que siembran el juego. El alumbrado dinámico de antorchas, flameantes, fuegos y efectos de impresionantes encantamientos mágicos rodean al jugador de la fantasía típica de los cuentos de hadas, elfos y seres de otros mundos.

Eres Luther, el hijo de Scotia, quien ha sido expulsado del gran reino. Dividido entre tu alma negra y una incierta suerte, batallarás contra el destino en un mundo tridimensional de horrores medievales. Para tener éxito, deberás diseñar tu propio camino para llegar a los veinte lugares del juego, que varían desde el hall del museo hasta las junglas más espesas.





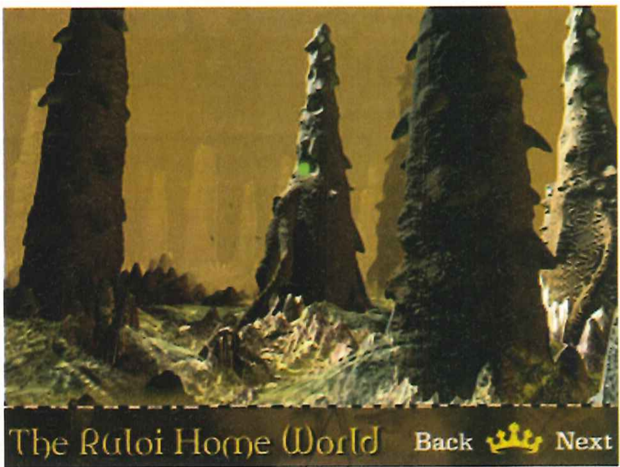
Continuamente deberás evitar personajes traicioneros, establecer relaciones o saber reaccionar ante los más espantosos monstruos. El resultado del juego será muy esperado por los habitantes de las tierras de Lore. Tanto *El Trono de Chaos* como *Los guardianes del Destino* son una inmersión en tiempo real, un viaje interactivo. Han sido diseñados para arrastrar al aventurero dentro de un mundo de atmósfera terrorífica y de escenarios de espectacular belleza y peligro. Te llevarán a una aventura épica en un reino único, majestuoso, con vida propia y una maravillosa oscuridad. Un mundo 3D de tierras bellísimas, a través de las que te moverás rompiendo el género cinematográfico y sumergiéndote en antiguos mundos.

¿Los peligros? Las criaturas son mucho más astutas: no caminarán hacia la muerte, y esto es de agradecer cuando estás harto de encontrártelas temibles pero más tontas que Abundio. Cuando se sientan agredidas, procurarán cubrirse o protegerse, esquivar los golpes y retirarse en el momento en que empiecen a perder para correr a pedir refuerzos o a chivarse. No te sorprendas si acaban pidiendo misericordia... es una de las cosas que más realismo da al juego.



Espectaculares efectos de magia.

El apartado sonoro del programa se encuentra muy cuidado en cualquiera de las dos partes de mismo. Unos increíbles efectos de sonido te harán sentir desde la brisa hasta las voces de los árboles mientras estableces relaciones o tomas las decisiones que consideres más oportunas en cada momento. Incluso la tercera entrega de la saga, que ya se encuentra en una fase muy avanzada de la producción, a juzgar por lo que nos ha llegado, poseerá un sonido muy cuidado, como se corresponde con su elevadísimo









Una villa llena de interesantes personajes.



La entrada hacia la aventura podría empezar así.

No es una aventura, pero sí un RPG, género que también debíamos representar en este especial

nivel técnico, a la altura de los tiempos que corren.

Espera lealtad, amistad y crítica a tus espaldas; vaya, como la vida misma. Siempre el más malévolo y terrible de los enemigos te esperará al final del camino, como siempre, pues qué sería de los juegos sin el Jefe Final. Incluso, en ocasiones, no te quedará más remedio que humillarte para llevar a buen término la historia, acción que será una auténtica novedad para algunos jugadores.

La tercera parte de la saga se encontrará entre nosotros dentro de muy poco tiempo, de manera que los amantes de la misma no pueden descuidarse. Todavía no hemos podido ver de ella más que unas pantallas (algunas de las cuales acompañan este artículo), además de las promesas que, si se cumplen, auguran un excelente programa. Entre éstas se cuentan nuevos mundo como Volcania o la ciudad entera de Gladstone, la posibilidad de conseguir quince personajes distintos mediante la combinación de los básicos del programa.

Por otra parte, será posible hacerse con nuevas pieles, actualizaciones de las armas que en principio posee el programa, hechizos que vayan surgiendo, etc. El rol, como pueden ver los aficionados al género, se encuentra muy presente en este programa. En lo que definitivamente se desmarca del maestro es en la utilización de aceleración por hardware, que lo pone al nivel de los arcades de última generación.

Destruye a tus adversarios con poderes mágicos adquiridos o convoca a tus guerreros, esos pequeños seres que te ayudarán en situaciones comprometidas. La facultad de transformarte en distintos seres, como bestias poderosas o pequeñas y escurridizas, obviamente será de gran ventaja porque o bien podrás superar en fuerza a tu adversario o podrás salir "por patas" como una lagartija. Y recuerda, cuando te sumerjas, que "la fuerza está contigo".✦





Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	84%
Sonido	80%
Jugabilidad	88%
Total	**83%**

Saga con todas las virtudes del género

DESARROLLADOR	INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR	INFOGRAMES

Sí hay monstruos en el armario

ALONE IN THE DARK

AUTOR: IGNACIO PULIDO



Dos balas en el cargador y el cerrojo de la puerta echado, son las cosas que aún me mantienen con vida. Afuera sigo escuchando los pies de los zombies arrastrarse por la alfombra, el diabólico vals del salón y los aullidos de no se qué cosa. Y, sin embargo, sé que la salida la llevo conmigo, que la clave está en este libro de antiguos rituales.

El famoso escritor de novelas de terror H.P. Lovecraft es a los mitos de Cthulu lo que Sir Arthur Connan Doyle es a Sherlock Holmes. Porque Lovecraft supo sacarse de la manga, con mucha clase y un estilo literario nada desdeñable, todo un universo de misterio con la sugerente lógica que resulta de combinar creencias y supersticiones antiguas. Luego hizo gala de su talento al saber introducir ese producto de su imaginación en el mundo real de principios de siglo, concretamente en la década de los veinte tan fructífera de aventureros y exploradores.

La locura, los sucesos cuya explicación se remonta más allá de la comprensión humana y las invocaciones de diablos que vienen más allá de las estrellas para quebrar la paz de los habitantes de un mundo, el nuestro, que en sus noches se expone a la inmensidad de un universo inexplicable. Estos han sido los elementos que nos han llevado, libro tras libro, a cobijarnos en el rincón más mullido y familiar de la cama, a mirar con inquietud la puerta entreabierta del armario a sobresaltarnos ante el diálogo del viento con las cortinas. Ahora, la inquietud ha aprendido a esconderse en algo tan aséptico como un CD-Rom y a hurgar en nuestros temores desde el monitor de un PC, gracias a títulos que han querido aprovecharse del marco ficticio de los mitos de Cthulu para contar de antemano con un buen argumento. Un buen ejemplo de éstos es la sensacional aventura *Prisioner of the Ice*, aunque ningún juego que explote este terror ha llegado tan lejos, en tecnología y respuesta del público, como la saga de *Alone in the Dark*.

ALONE IN THE DARK

En el primer capítulo se nos daba la opción de manejar a Edward Carnby o Emily Hartwood. El escenario lo dio una de esas mansiones tan características de las películas de terror, que en la realidad bien sirven de picadero o reuniones noctámbulas, y que responde al nombre de Derceto. Los espíritus que la habitan nos dejaron subir hasta el último piso, desde allí nos veríamos obligados a recorrer todas las habitaciones hasta encontrar, y poder hacer uso de, la puerta de salida.

Los que entonces lo jugamos (incluso con un 386 con 2 Mb de Ram) fuimos testigos de secuencias que merecen un lugar destacado en el mundo de los videojuegos. Simplemente inolvidables fueron las gárgolas en la escalera principal, el baile de los fantasmas en el salón, el espíritu de humo que nacía de un cenicero, la armadura andante, el numeroso grupo de zombies del comedor, etc.

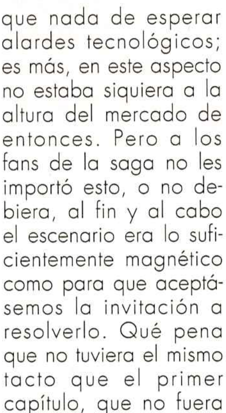
UN LISTÓN DEMASIADO ALTO

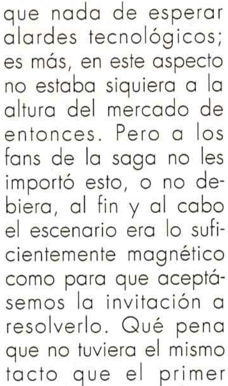
Es la Navidad del año 1924 cuando vuelve a la carga el detective de lo sobrenatural, Edward Carnby, en esta ocasión para rescatar a una niña secuestrada, Grace Sanders, y retenida en una mansión que se conoce como La Cocina del Infierno. Más gángsters que fantasmas, al menos al principio, y más músculo que investigación. Al menos hasta que descubrimos que la niña ha sido secuestrada por un pirata, Jack el Tuerto, que pretende sacrificarla para prolongar la inmortalidad de su tripulación.







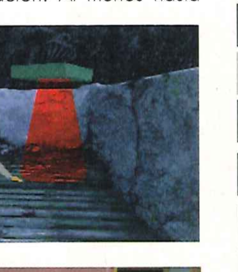




En la tercera entrega la acción se ambienta en un terreno bastante más amplio, un pueblo fantasma llamado Slaughter Gulch, aunque el desarrollo de la misma es más lineal. El *engine*, insistimos en este punto, era el mismo del original, así que nada de esperar alardes tecnológicos; es más, en este aspecto no estaba siquiera a la altura del mercado de entonces. Pero a los fans de la saga no les importó esto, o no debiera, al fin y al cabo el escenario era lo suficientemente magnético como para que aceptásemos la invitación a resolverlo. Qué pena que no tuviera el mismo tacto que el primer capítulo, que no fuera capaz de asustarnos de la misma manera. ✦

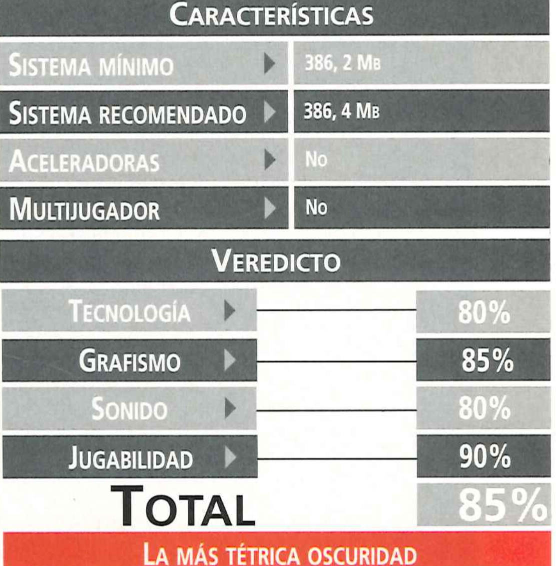












CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	386, 2 MB
SISTEMA RECOMENDADO	386, 4 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	85%

LA MÁS TÉTRICA OSCURIDAD

Para deleitar los ojos y el ingenio

7TH GUEST. 11TH HOUR

Desarrollador	Trilobyte
Distribuidor	Proein S.A.

AUTOR: OSCAR MANCHA

Qué poco hay que contar de estas famosas entregas, y es que de juego tienen lo mismo que esos acertijos que interesan cuando uno está realmente aburrido y de software, sencillamente megas y megas de espectáculo multimedia. Ni más, ni menos. Ni siquiera esperéis una buena ambientación, sólo una horda de puzles.

Debe haber un buen puñado de fans de este par de juegos, lo confirma el hecho de que uno de ellos sea una secuela; sin embargo, la crítica especializada nunca los ha dejado en buen lugar. Vamos a hablar concretamente del primero: cuando salió al mercado, se habló de su falta de jugabilidad, de una historia que era más una excusa para enlazar puzzles que argumento, de su limitadísima longevidad, etcétera. Y sin embargo vendió. ¿Eran sus fabulosos gráficos la única razón de su éxito? En absoluto, el programa puede llegar a apasionar... si se le mira desde la perspectiva adecuada. Ésta es la siguiente: no estamos ante una videoaventura al uso, sino frente a una galería de originales puzzles que, aunque poco tienen que ver con el contexto en el que aparecen, al fin y al cabo puzzles son. Y hay jugadores a quienes le gusta especialmente esto, en la misma medida que hay un público para estos programas.



Enigma: ¿Por qué sonrien las calaveras?

El tiempo pasó y la crítica que antes echó por los suelos a *The 7th Guest* se dio cuenta que éste abrió en su momento un nuevo capítulo en la historia de los juegos de ordenador. Se llegó incluso a decir que había un antes y un después de aquel desorden de puzzles abstractos.

Y es que, aquel juego fue uno de los primeros en comercializarse en Cd-Rom y aprovechar todas las posibilidades del nuevo soporte a la hora de deslumbrar con gráficos y sonidos. Si por aquella época alguien quería demostrar lo que era capaz de hacer su ordenador ¿qué mejor que cargar el juego frente a un amigo para que alucinase con aquellas pantallas renderizadas, en movimiento, y con multitud de vídeo clips?

COMO LA SECCIÓN DE PASATIEMPOS

Poco importa la calidad de las imágenes de vídeo que nos introducen en la historia o recompensan a nuestros ojos cuando resolvemos algún enigma. Tampoco tiene el más mínimo interés para este artículo el hecho de que el malo se llame Henry Stauf, que sea un diabólico fabricante de juguetes y que se divierta secuestrando a sus víctimas y proponiéndolas difíciles retos mentales. Y menos aun llama la atención el culebrón que da pie a la historia, en *The 11th Hour*, entre el protagonista y la damisela que va a rescatar. Nada de eso tiene tampoco importancia a la hora de manejarnos con el juego en sí. Porque ambos programas son, sencillamente, como esas páginas que encontramos en los suplementos dominicales en las que hay problemas de ajedrez, de palabras, de juegos de tablero, etcétera.



Juguetes terroríficos para un espectáculo multimedia.

Estos títulos hay que verlos como lo que pretenden ser: puzzles (y no es que nos estemos repitiendo con la palabra, es que define exactamente a los dos juegos) bien amenizados con gráficos de órdago y un excelente espectáculo multimedia (si exceptuamos las actuaciones de los protagonistas). Si esto es lo que buscas, hazte con ellos ahora que están a bajo precio. Si lo que aquí hemos comentado no ha despertado tu curiosidad, no los aceptes ni aunque te los regalen.✦

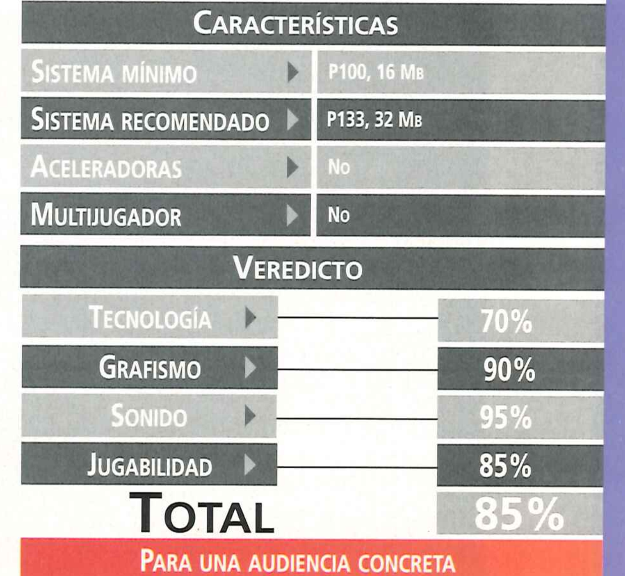












Características	
Sistema mínimo	P100, 16 Mb
Sistema recomendado	P133, 32 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	70%
Grafismo	90%
Sonido	95%
Jugabilidad	85%
Total	85%

Para una audiencia concreta



DESARROLLADOR	CYBERDREAMS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.



AUTOR: IGNACIO PULIDO

El último juego de un dios cruel

I HAVE NO MOUTH...

Gráficos clásicos y algo lúgubres para una original aventura que nos permite manejar a cinco personajes condenado a servir los caprichos de una computadora. Situaciones exageradas, con dosis de terror y estética apocalíptica, para un juego de adultos sin concesiones a la censura o los ardores de estómago.

El argumento no tiene desperdicio. Sin duda es la faceta en la que destaca el programa y su cualidad más característica. Este juego se basa en una serie de novelas del escritor de ciencia ficción Harlan Ellison publicadas en 1967. En un universo alternativo, las grandes superpotencias (China, Estados Unidos y la Unión Soviética) crearon tres gigantescas computadoras que tenían por objeto coordinar y ganar una posible guerra cuya complejidad excedería la capacidad humana. En el momento en que estas máquinas son activadas ya han evolucionado hasta el punto de superar la vulnerabilidad de ser contenidas simplemente apagándolas y se unen formando un ente de increíble poder llamado AM, nombre que viene de la frase "pienso, luego existo" traducida del inglés (I think, therefore I AM).

La computadora no malgasta el tiempo a la hora de llevar a cabo la misión por la que fue programada, pero le añade una venganza como respuesta a haber sido confinada a una estructura de metal enterrada en la tierra, de modo que inicia una guerra que acaba con todas las razas de la humanidad. Sólo libra de este castigo a cinco personas a las que mantendrá vivas durante 109 años con el fin de utilizarlas para sus macabros juegos. El último de éstos es la base de la presente videoaventura.

VARIOS PERSONAJES, MUCHOS PROBLEMAS

Si decidimos instalar este macabro título en nuestro ordenador, habremos de familiarizarnos con la forma de ver las cosas de cada uno de los cinco caracteres que manejamos. Porque, uno de los muchos alicientes del juego, es la marcada personalidad de cada protagonista, la cual gira en torno a una determinada patología. Así nos encontraremos con que, nuestro personaje no sólo ha de resolver la situación o enigma que le propone AM y luchar o resistirse a su captor, sino que además deberán lidiar con sus propios problemas personales (aparte de las relaciones "afectivas" que existen entre algunos de ellos). Estos son los personajes:



Ellen, antiguamente un brillante ingeniero, en la actualidad una mujer insegura, miedosa e histérica. Tiene una inexplicable aversión hacia el color amarillo.

Benny era un marine. Ahora es antropófago y se parece más a un animal que al hombre que fue.

Nimdok ya no recuerda el monstruo, no en el sentido literal de la palabra, que fue antes de ser capturado. Era uno de esos doctores que se divierten haciendo daño a sus víctimas y experimentando con los prisioneros de guerra, muy en la línea de aquellos tenebrosos científicos nazis.

La única tarea que le queda por concluir a Gorrister es el suicidio. Los 109 años que ha estado prisionero a manos de AM, no han bastado para que pueda deshacerse de la culpabilidad que siente por la muerte de su esposa.

Ted sufre de paranoia. Su juego empezará en una sala con varios monitores en los que se visualizan diferentes destinos.

Como se puede apreciar por esta galería de personajes, el juego promete y no se inhibe a la hora de plantar situaciones espeluznantes o subidas de tono. Un posible defecto es el hecho de que, ante una acción equivocada nos veremos irremediablemente condenados a no terminar la aventura (por cierto, varios finales). Afortunadamente se nos indica el momento adecuado para grabar la partida. Recomendable para quienes gusten de la mejor ciencia ficción y aventuras complejas.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 8 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P90, 8 MB DE RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	87%
TOTAL	86%

CINCO PATOLOGÍAS PARA UN JUEGO

Hasta Constantinopla con un asesino

THE LAST EXPRESS

Desarrollador	Smoking Car Productions
Distribuidor	Proein, S. A.

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Hay varias razones para adquirir este juego inmediatamente: si te gustan las novelas de asesinato y de época, si te gusta el género de las videoaventuras, si eres un sibarita de los buenos gráficos o si te has dejado convencer por el siguiente artículo. Así que compra ya el ticket y embárcate en el tren más lujoso y sugerente de toda la historia.

París es un lugar idóneo para planear el reencuentro con un viejo amigo; sobre todo si estamos en un París de época, de principios de siglo, cuando esta ciudad sí podía presumir de ser la más atractiva de occidente. Además, de su estación partía el tren más famoso del mundo, escenario de crímenes y romances, excusa de novelas y sueño de cualquier aristócrata elegante que se precie: el Orient Express, que viajaba hasta Constantinopla como un papel de regalo que envolviese un lujo incuestionable y los compartimentos más elegantes del siglo. Este ha sido el ambiente que Jordan Mechner (el creador de *Prince of Persia*) ha decidido utilizar para crear una aventura que parte, cómo no, de un asesinato.

Y es que la cita con nuestro amigo, que responde al nombre de Tyler Whitney, no llega a producirse. Sí, vemos su cabeza asomarse por una de las ventanillas del mencionado tren e incluso logramos subir a éste sin billete, pero al visitar su compartimento descubrimos que a alguien no le interesaba que estuviera vivo. Como un amigo es un razonable lazo para pensar en nuestras responsabilidades, Robert Cath, decide suplantar a la víctima y buscar al asesino. Tiene todo un trayecto para resolver el crimen y una buena galería de personajes a los que conocer, entrevistar y... acorralar.

Es cierto que las aventuras o video-aventuras, como es el caso, suelen buscar en la variedad de escenarios un buen recurso para resultar entretenidas y convincentes. Pero detrás, lo que da coherencia y jugabilidad al juego, ha de haber un buen guión. Y tal es la importancia de este elemento, que bien puede decidir por sí sólo la calidad de un programa de este tipo. En *The Last Express* no hay variedad de escenarios, a no ser que tomemos como tal las diferentes secciones del tren, pero esto no llega a ser una traba cuando nos encontramos frente a una historia que podría haber sido escrita por la mismísima Agatha Christie. Si encima añadimos el detalle de que tiene varios finales, cualidad imposible (salvo excepciones) en una novela, se disipan las dudas de que estamos ante un buen juego.



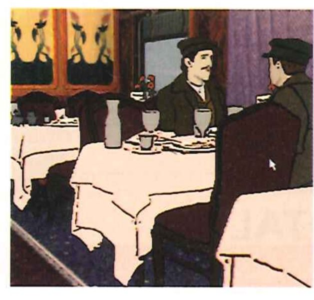
TECNOLOGÍA PARA REVIVIR EL PASADO

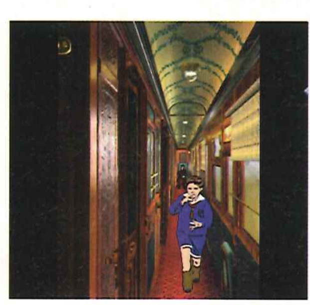
A muchos nos sorprendió la manera que se había utilizado para presentar esta historia en el ordenador. Sencillamente era como estar viendo una película de dibujos animados, aunque las transiciones entre las diferentes escenas y movimientos estuvieran escasas de "fotogramas" y se efectuaban con pequeños saltos. También llamaba la atención el cuidado que se había puesto en los gestos faciales de los diferentes personajes: su expresividad aún no ha sido superada.

Pero el viaje tenía todavía más cosas que ofrecernos: había secuencias de combate, cortas pero precisas, que se ejecutaban por medio del ratón. El juego fue una de las primeras aventuras que importaba el concepto de "Tiempo Real" a este género. De forma que había que andarse con mucho ojo para estar en el lugar y momento adecuado. Luego estaban los detalles, y en tal cantidad como parar un tren o, en este caso, ponerlo en marcha. Por ejemplo, si no sentábamos en el vagón-comedor podíamos escuchar el rumor de las conversaciones de los diferentes grupos ¡en diferentes idiomas!. Afortunadamente, como el protagonista entendía el francés la comprensión de esta lengua era representada en subtítulos (por supuesto, cuando se hablaba en inglés, idioma natural de Robert Cath, las voces eran digitalizadas y traducidas al castellano). También habría que mencionar el modo de salvar una partida, de retroceder en el tiempo, pero, a falta de espacio, no te vamos a desvelar esta sorpresa.✦









Características	
Sistema mínimo	P75, 8 MB
Sistema recomendado	P133, 16 MB
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	94%
Sonido	85%
Jugabilidad	85%
Total	**90%**

Más de una pista por vagón

DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Duro de pelar

Full Throttle



LucasArts nos enseña cómo es capaz de desembarazarse de sus clásicos productos para ofrecernos una aventura atípica, cargada de toques de arcade, pequeños vídeos, animaciones... Un título que posee, en definitiva, brotes de genio, aunque a algunos nos hubiese gustado un poquito más si el protagonista conservase duranate todo el juego su mala leche de las primeras escenas.



Acción a raudales en una aventura con altas dosis de emoción.

Con este título la compañía lúdica que depende de George Lucas decidió aventurarse por un terreno menos conocido, no relacionado con ninguna de sus dos famosas sagas, *Indiana Jones* y *La Guerra de las Galaxias*, universales y su saga lúdica *Monkey Island*. Y consiguió un producto excelente, con un guión sólido y grandes bazas a su favor, entre ellas, sobre todo, una apariencia inmejorable.

Hace poco abrí el cajón en el que guardo los juegos del pasado, desempolvé este programa y estuve varias horas enganchado a él. Todavía ahora, cuando nos han invadido las tarjetas aceleradoras y las tres dimensiones reales, es un título totalmente vigente, con una jugabilidad excelente y algunos detalles que le dan a estos programas ya antiguos un encanto que es inigualable.

LucasArts nos demuestra otra vez su maestría en el género

Para empezar, el protagonista, un tipo duro, un motorista de esos que recorren las grandes carreteras americanas subidos a su burra, a una de esas *chopers* que nos alucinan a todos los neófitos del asfalto, que se arma de valor para enfrentarse a una banda de mafiosos. Posee un aspecto inmejorable, con una barba de esas que no se dejan afeitar y unas espaldas que ya las quisiera para sí Cascanueces.

Y completando los personajes del juego, la pandilla que lo abandona, la periodista que lo ayuda, el viejo que va en su cochazo. Y todo ello en un ambiente muy de América profunda. En resumen, un apartado gráfico muy completo, que logra atrapar al jugador (y bien lo sabían ellos, ¿o no recordáis una publicidad en la que salía el protagonista sobre su moto?).

Luego estaba el sonido. Si los efectos especiales, en este sentido, estaban en la línea de los productos similares, es decir, calidad y buen hacer, pero nada sorprendente, la banda sonora lograba destacarse. Estaba, desde luego, a tono con el resto del programa. Es decir, melodías cañeras, más bien con un estilo rocker, una música con la que probablemente se despertara el protagonista del juego por las mañanas.

La dificultad de los enigmas no es, en verdad, excexiva. Si eres un veterano jugador de videoaventuras te puede parecer un programa incluso demasiado sencillo. No hay que romperse la cabeza, desde luego, pero eso nop quiere decir que el programa no tenga sobrado atractivo tanto para los no iniciados como para los expertos. ✦



La estética del programa es excelente.









CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	80%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	80%

UN TÍO DURO PARA UN PROGRAMA BLANDO



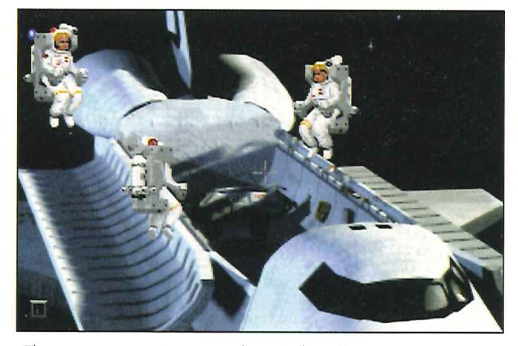
Una odisea en el espacio

The Dig

Desarrollador	LucasArts
Distribuidor	Erbe

AUTOR: SITRO

Un misterio encerrado en un meteorito da comienzo a una aventura en la que quizá logres resolver alguno de los enigmas que más nos ha asaltado en los últimos tiempos, especialmente desde que apareció Expediente X (¿acabarán liados Mulder y Scully?). Pero cuidado con esto, las bromas sólo para antes de jugar, aquí prima la seriedad de la mejor y más compleja ciencia-ficción.



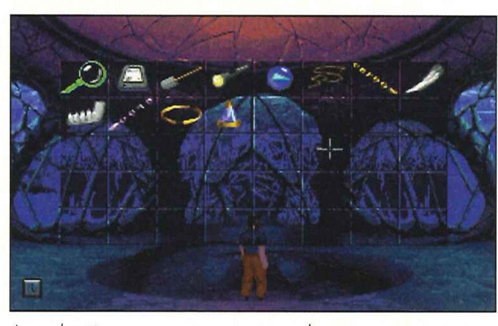
El programa nos suspende en el vacío.

También esta vez LucasArts se desmarcó de sus productos habituales, aunque el tema espacial ya estaba, obviamente, dominado por la casa. Sin embargo, aunque para muchos se trató de una buena aventura, personalmente creo que realizaron un producto excesivamente personal, que se alejó un poco del gran público.

En efecto, el desarrollo del programa se me antoja demasiado lento, a veces casi incapaz de mantener la atención de los jugadores. Da la impresión de que hubieran querido transmitir a un videojuego la impresionante solemnidad del espacio, al estilo de 2001, una odisea en el espacio, pero lo que consiguen es aburrir al rerspetable, al contrario que la obra de Kubrick.



Además, no te identificas demasiado con los personajes, que distan mucho de las señas de identidad y la calidad de los protagonistas de Full Throttle o la saga Monkey Island. Es una pena, pues por lo demás el programa posee una calidad gráfica nada desdeñable. El espacio exterior aparece inmenso e intocable, a pesar de que estamops hablando de un producto que ya tiene su tiempo. También, en ocasiones, habrá abundancia de explosiones y efectos visuales. Y, aunque todos sabemos que sin oxígeno no hay fuego, lo cierto es que las llamas visten mucho.



La solución a un enigma universal.

Contribuye a la lentidud la cantidad de vueltas que dan los diálogos entorno a detalles sin importancia. Al contrario que la mayor parte de las aventuras, sobra una buena parte de los diálogos. Y los jugadores, acostumbrados a sacarle punta a cada frase, buscando mensajes ocultos y claves, se cansan de escuchar charlar a los personajes.

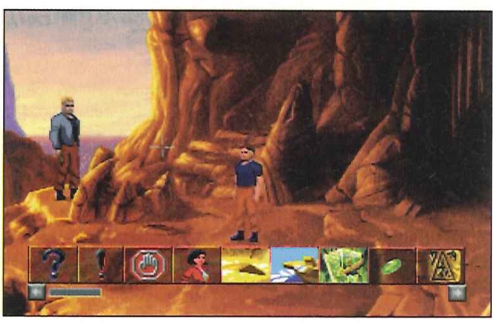
Por lo demás, el programa se encuentra perfectamente doblado a nuestro idioma, con toda la calidad posible dadas las circuntancias. También hay abundancia de sonidos de todo tipo, acompañando nuestro especial viaje por el universo desconocido al que nos lleva la aventura.

La dificultad de los enigmas que nos vemos obligados a resolver está bastante ajustada en todo momento. En este sentido está bastante bien desarrollado el programa, pues se va complicando de forma progresiva hasta alcanzar los clímax finales. Así, aunque al principio nos cueste un poco avanzar a lo largo de las diversas pantallas que nos propone el juego, merece la pena llegar hasta una fase algo superior.

Hay que señalar que detrás de este producto se oculta una de las pocas incursiones de Steven Spielbeg en el mundo del videojuego. Y esto no quiere decir que él mismo se ocupara de realizar el programa. Al parecer, él se limitó a permitir que se desarrollara este título en base a una historia propia. Pero la posibilidad de decir que detrás de The Dig se encontraba el cerebro, privilegiado en Hollywood, de este realizador, vistió mucho la publicidad del título.



Un nuevo mundo para volver al principio.



A medida que avanzas, el juego se complica.

En general, un título que no convenció y al que tampoco el tiempo ha ayudado en exceso. Sólo acérrimos fieles a la compañía de George Lucas y aficionados a Steven Spielberg le sacarán a este juego todo el provecho que tiene. Los demás quizá no logren pasar de las primeras fases por sencilla pérdida de interés.✦

Características	
Sistema mínimo	P90 8 Mb
Sistema recomendado	P133 16 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	70
Grafismo	72
Sonido	68
Jugabilidad	60
Total	**70**

El misterio de las profundidades espaciales



DESARROLLADOR	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE

AUTOR: SITRO

Las ensenzas del maestro

Yoda Stories

Era de hablar parco, pero lo cierto es que detrás de cada frase se escondía una poderosa enseñanza. Naturalmente, estamos hablando del fabuloso Yoda, maestro de Jedis, que ahora ha llegado al mundo del PC con objeto de mostrarnos los mundos de La Guerra de Las Galaxias en unas divertidas y sencillas aventuras.

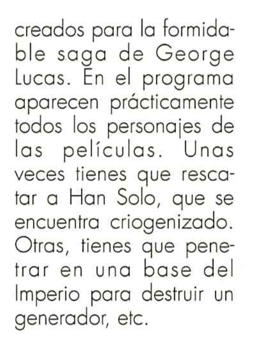


Situaciones que nos recuerdan las películas.

Todos habíamos disfrutado ya por entonces de Las Aventuras de Escritorio de Indiana Jones. Se trataba de un producto altamente recomendado para tomarse un descanso en la oficina sin separarse del ordenador. El programa se ejecuta en una modesta ventanita de Windows y nosotros sólo tenemos que mover a nuestro héroe a través de unos mundos de generación aleatoria.

LucasArts se aprovechó del tirón obtenido por el mencionado producto de Indiana Jones para lanzar uno similar pero con protagonistas de su otra gran saga, La Guerra de Las Galaxias. En el programa tienes que asumir el papel de Luke Skywalker, que debe realizar una serie de pruebas para ganarse el título de Jedi (o, más que el título, las capacidades). Como quiera que su maestro es Yoda, éste será el encargado de enviar a Luke a sus misiones al principio de cada una de las aventuras.

Éstas se desarrollan a lo largo de los conocidos mundos que fueron creados para la formidable saga de George Lucas. En el programa aparecen prácticamente todos los personajes de las películas. Unas veces tienes que rescatar a Han Solo, que se encuentra criogenizado. Otras, tienes que penetrar en una base del Imperio para destruir un generador, etc.



Así, por todas partes hay soldados imperiales, bichos que nos quitan vida, etc. Siguen con tanta fidelidad las películas que en algunos lugares hay un bar como el que aparece en La Guerra de las Galaxias, con la misma música y algunos de los personajes que aparecen en la famosa secuencia en la que nos presentan a Han Solo.

Cada uno de los mundos se compone de una serie de pantallas adyacentes. Tienes que recorrer todas ellas y resolver los enigmas que te plantean. Como ayuda, puedes consultar un mapa que te indica lo que tienes que resolver y lo que aún no ha sido resuelto. Lo mejor es que cada vez que inicias una partida ésta será completamente distinta. Yoda te encargará un cometido y tú tendrás que resolverlo.

No es posible juzgar este programa como cualquier otro. No posee unos gráficos excepcionales, pero todo él se basa sobre todo en la sencillez. Sencillez de concepto y sencillez de realización. El sonido, sin embargo, está hecho para nostálgicos: todos los efectos de sonido de la Saga, y las mismas melodías. ✦





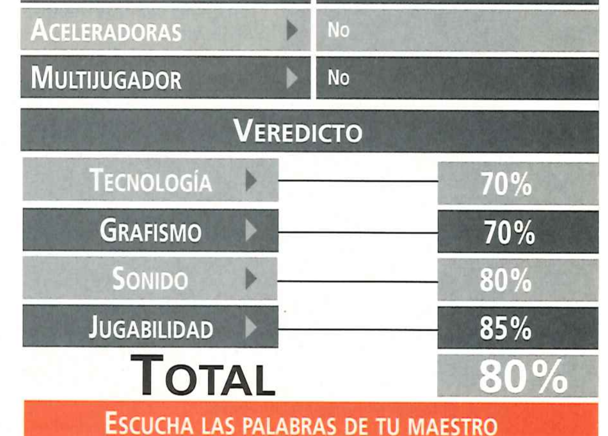






Una ventana para disimular nuestras partidas.





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P90, 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	70%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	80%

ESCUCHA LAS PALABRAS DE TU MAESTRO

TOTAL GAMES 2

La mejor estrategia, el mejor pinball y el mejor arcade en un sólo pack



CYBERBALL



LA ÚNICA COLECCIÓN PARA PC QUE TE OFRECE LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN PINBALL

Echelon: Un juego donde se combina la estrategia en tiempo real y la acción más trepidante.

Cyberball: El Pinball definitivo que transformará tu PC en una máquina recreativa.

MotorBoat 2000: Ponte a los mandos de las motoras más espectaculares para descubrir toda la acción que posee este juego.



PC CD rom

Sólo **2995** Ptas.

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas











DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97

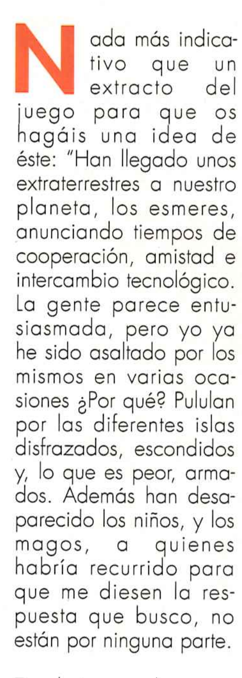


DESARROLLADOR ▶ ACTIVISION
DISTRIBUIDOR ▶ PROEIN, S.A.

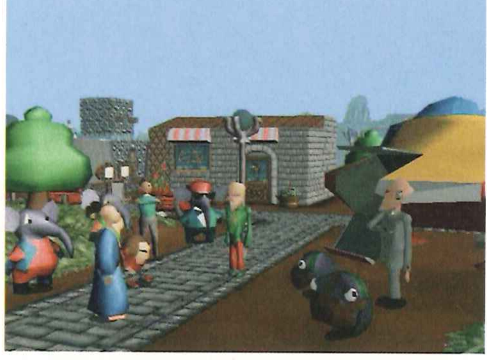
AUTOR: OSCAR MANCHA

Segunda parte de una saga ejemplar

TWINSEN'S ODYSSEY



Perspectiva isométrica con personajes hechos a base de polígonos, una historia apasionante y la caracterización propia de una de nuestras fantasías de niños. Con estos ingredientes cualquiera puede verse envuelto en una aventura que reúne todas las clases y tipos de ficción.





Nada más indicativo que un extracto del juego para que os hagáis una idea de éste: "Han llegado unos extraterrestres a nuestro planeta, los esmeres, anunciando tiempos de cooperación, amistad e intercambio tecnológico. La gente parece entusiasmada, pero yo ya he sido asaltado por los mismos en varias ocasiones ¿Por qué? Pululan por las diferentes islas disfrazados, escondidos y, lo que es peor, armados. Además han desaparecido los niños, y los magos, a quienes habría recurrido para que me diesen la respuesta que busco, no están por ninguna parte.

Es obvio que hay una relación entre los visitantes y esta angustiosa situación, máxime cuando, al pasear junto a los baños turcos he visto cómo un esmere vestido de etiqueta invitaba a un grupo de hechiceros a su nave. Así que decido pasarme por mago para tratar de llegar al fondo de la cuestión. Pero no es tan fácil, no se venden esas vestimentas a quienes no tengan un título oficial.

Voy a la escuela de magia, allí me dicen que para obtener la acreditación debo pasar tres pruebas. Así que aquí me encuentro, superando una de ellas, suspendido en un universo contenido en una cúpula mágica, tratando de averiguar los pasos que he de seguir para alcanzar la puerta de enfrente. Para llegar hasta aquí ya he pasado múltiples aventuras, pero ni siquiera estoy a la mitad de esta odisea. Sé de buena tinta que habré de llegar hasta el planeta de los esmeres, lidiar con sus cuatro diferentes razas, escapar de prisiones y organizar huidas, enfrentarme a soldados y monstruos... pero hay multitud de seres que me echarán una mano".

TODO POR LA FARMACIA

Más de uno puede poner en tela de juicio la razón de la aparición de este título en un especial dedicado exclusivamente a las aventuras. Lo cierto es que *Little Big Adventure 2* tiene tanto, o más, de juego de acción que de videoaventura. Ahora bien, es un eslabón formidable para pasar de aquel género a éste. Sin ir más lejos, el que redacta estas líneas, empezó a ver el atractivo de buscar objetos y leer pistas a raíz de este programa. Las aventuras de Twinsen tienen el don de enganchar, aparte de un contexto a la altura de la mejor película de dibujos animados.

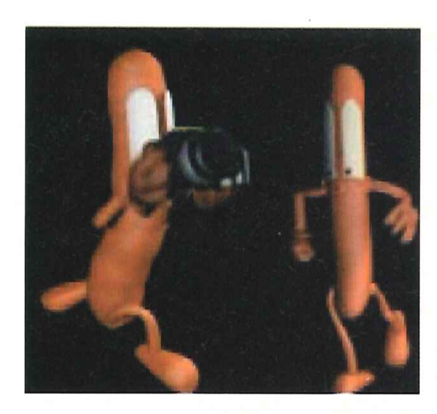


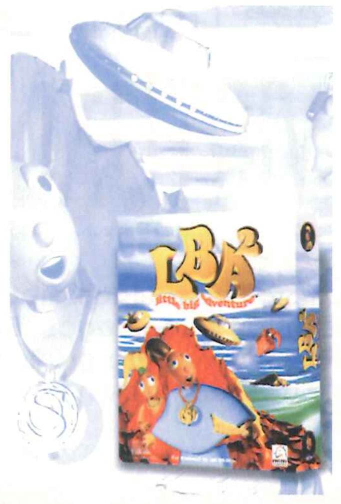
Desde el lujo hasta las minas, hay de todo.

Su punto fuerte son los personajes, todos ellos con una personalidad muy marcada y, para estar hechos a base de polígonos, con mucha gracia e interesantes gestos. Recordemos al líder de la resistencia (parecido a Bogart en *Casablanca*), a la profesora y los niños de la guardería, al ladrón de paraguas, etcétera. Todos ellos, algunos bastante anodinos de cara a la historia, tenían la suficiente personalidad como para querer conocerlos en











¡Qué bonito! Tierno como un queso Kiri.





Bichos para todos los gustos en un programa con todo tipo de caracteres.

De camino a cada una de las piezas de este puzzle, hay multitud de detalles e historias que nos animan a seguir adelante

profundidad; es más, hubiésemos deseado, tras terminar la aventura, pasear libremente por ese entorno durante un rato, meternos en las casas o en los baños turcos... Por lo menos así lo hubiéramos querido aquellos de nosotros que supimos apreciar el ambiente, complejo y sugerente, del juego.

Como videoaventura no es en absoluto difícil, pero es larga y tiene una de esas historias que se enreda siempre sin renunciar a una construcción lógica. El primer capítulo se desarrolla en la isla de Twinsun, hogar del protagonista y su embarazada esposa. Todo comienza en un ambiente cálido, entre muros familiares que resguardan a los enamorados de una tormenta, y un encargo rutinario: ir a la farmacia y comprar una medicina para el Dino-Fly, montura y mascota que ayudó en más de una ocasión a Twinsen durante la primera entrega. Pero todo se complica desde el momento que ponemos un pie fuera de la casa: cada vecino, cada habitante de tan acogedor pueblo, está afectado, de una u otra manera, por la extraña desaparición del individuo que está a cargo del faro.

Poco a poco, diálogo tras diálogo, nos vemos involucrados en la tarea de encontrarlo... y empieza verdaderamente la aventura que nos ofrecen. Aunque esta primera misión tiene como principal objeto introducir al jugador en la mecánica que posee el programa, más adelante los acontecimientos se suceden de golpe. Vamos, que no tiene desperdicio.

UN CUENTO REMEMORADO

El nudo de esta fábula resulta de la llegada de habitantes de otro mundo al planeta de nuestro héroe. Porque no vienen con buenas intenciones, pese a la primera impresión. Así se sientan las bases de un entorno que nos conducirá a través de las más variopintas situaciones: pasar pruebas para convertirse en un mago, viajes por el espacio, tratos con gente de otro planeta, alianzas con conspiradores, etcétera.

Esta variedad de escenarios es una de las claves del éxito de las videoaventuras en general y de ésta en particular. Además, *Little Big Adventure 2* tiene esas características, tan difíciles de definir, que hacen de un juego algo "entrañable". Tal vez porque, aunque simples, las inquietudes de cada personaje llegan fácilmente al jugador y se les toma el mismo cariño que a los protagonistas de un cuento. Lo cierto es que, una vez que se termina la aventura, uno se resiste a abandonar un mundo tan sugerente.

A esta sensación contribuye la tecnología empleada. El hecho de que cada personaje esté modelado por medio de polígonos hace que parezca más próximo y vivo. Parece que están correteando dentro del monitor y, si alguien no tiene la imaginación que se necesita para engancharse a la aventura, bien puede alimentarla gracias a las músicas.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P90, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	82%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	88%
TOTAL	80%

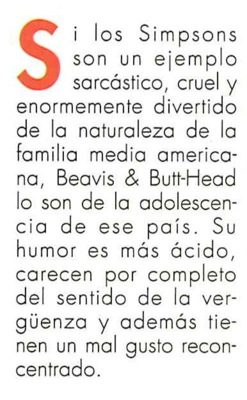
UNA PEQUEÑA GRAN AVENTURA

DESARROLLADOR	GT
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER

AUTOR: SITRO

B&B: La estética del mal gusto

VIRTUAL STUPIDITY



A estas alturas los más conocidos dibujos animados de la MTV han conocido ya varios videojuegos. El primero de ellos, curiosamente, era una aventura gráfica de excelente factura en la que Beavis & Butt-Head hacían valer una vez más sus bochornosos principios.





Si los Simpsons son un ejemplo sarcástico, cruel y enormemente divertido de la naturaleza de la familia media americana, Beavis & Butt-Head lo son de la adolescencia de ese país. Su humor es más ácido, carecen por completo del sentido de la vergüenza y además tienen un mal gusto reconcentrado.

Son, en resumen, uno de esos curiosos productos del consumo en los que se critica a los que consumen y tienen un éxito desbordante. ¿Será cierto, como dice Psicosis González, que a todos nos gusta que nos insulten? Pues, a grandes rasgos, esto es lo que ofrecen Beavis & Butt-Head: verdades a la carta.

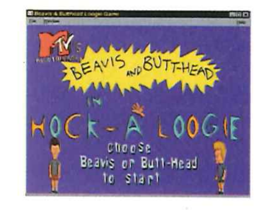
La aventura con la que más de uno nos desternillamos de risa hace años es un perfecto ejemplo de su acidez y de su particular sentido de la vida. No en vano, el jugador se pasa las horas eructando, tirándose pedos o escupiendo a los pobres transeúntes que pasen por la calle. Vamos, que si quieres hacer el cerdo y no te atreves en la vida real, GT te brinda una oportunidad única.

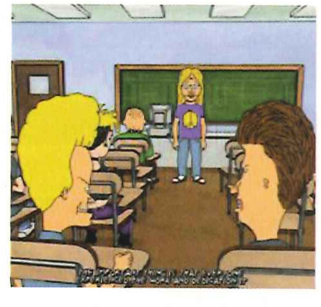
Los enigmas que tienes que resolver a lo largo del juego no destacan por su dificultad, sino por su forma. En la misma demo del juego, no es complicado acertar con un escupitajo a la ardilla, pero desde luego se sale de lo normal. Pues bien, ésta es la tónica general del programa. La trama en la que te ves envuelto es muy sencilla. Beavis & Butt-Head hacen de las suyas en el colegio y tienes que ayudarlos para que puedan salir adelante.

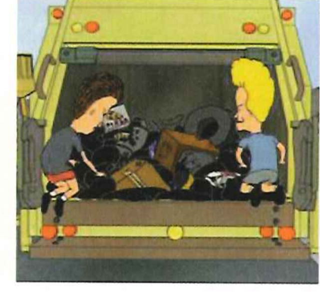
Los escenarios y los personajes son muy buenos, en la línea de lo que ofrecen los dibujos animados de la MTV. Son trazos excesivos que escapan del realismo de los dibujos animados clásicos otorgando una personalidad a los personajes que está muy acorde con su aspecto físico.

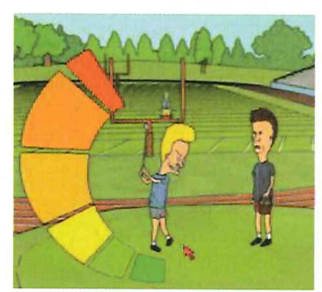
El sonido también sigue la tónica de la serie de televisión. Además, ocupa un papel relevante en la resolución de algunos de los enigmas que se te plantean a lo largo del juego. Los sonidos de las efusiones del cuerpo humano se encuentra perfectamente reproducido. Por su parte, las melodías acompañan a la perfección una aventura a todas luces disparatada.

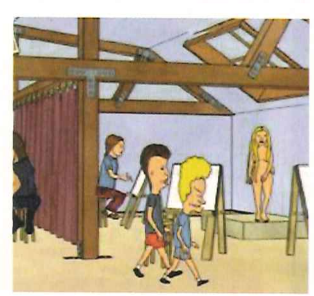
La aventura estaba dedicada a fans de la serie, aunque llegó a un público mucho mayor merced a sus bondades, a los retos que planteaba el argumento y al especial humor de los protagonistas. Abrió la puerta de los siguientes programas que han protagonizado Beavis & Butt-Head.✦

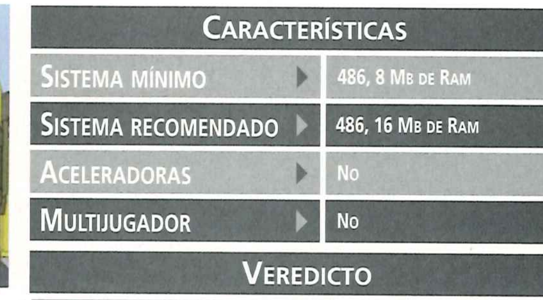












CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 8 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	486, 16 MB DE RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	75%
SONIDO	70%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	75%

LA ESTUPIDEZ COMO RAZÓN DE SER



SI ESTÁS BUSCANDO LA SOLUCIÓN DE ESE JUEGO QUE SE TE RESISTE

Asómate a las páginas de esta completa guía de trucos y podrás defenderte de la mejor manera posible ante esos puntos negros de los juegos, esos lugares de los que no has logrado pasar.





Prens@ Técnic@

El especial definitivo de trucos de consolas

595 ptas.

La Biblia de los trucos de consola

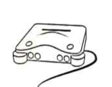
Saturn • Nintendo 64 • Playstation

Todos los secretos de las consolas

• Saturn • Nintendo 64 • Playstation •

Prens@ Técnic@

www.prensatecnica.com





LOS MÁS IMPORTANTES *CHEAT* CODES DE CERCA DE 450 JUEGOS DE CONSOLA EXPUESTOS CON SENCILLEZ

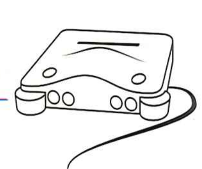
Playstation. La fabulosa consola de Sony no tiene secretos para las páginas de este libro, que ofrece más de 2.000 trucos de los programas que han encumbrado a esta plataforma.



Saturn. En Saturno hay vida, como demuestra la permanente actualidad de títulos como Wipeout 2097, Bomberman, Tempest 2000, Street Fighter Alpha 2 y un largo etcétera cuyas claves te damos.



Nintendo 64. Turok Dinosaur Hunter, Super Mario 64, Forsaken, GoldenEye 007... Los mejores juegos de este clásico de las consolas y los trucos imprescindibles para ellos.



DESARROLLADOR	ALCACHOFA SOFT
DISTRIBUIDOR	DDM

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Me piro, vampiro

DRÁSCULA

Un castillo mitad de terror, mitad barraca de la España profunda; un jorobado que trabaja para un vampiro mientras toca la guitarra eléctrica, un tacaño ciego que ve demasiado, una chica secuestrada y un aventurero con guisa de ratón de biblioteca. Este es el fondo de una historia absurda y la cara de un juego divertido.



Morada del que ha secuestrado a tu amor.



Por un pasillo hacia lo desconocido.

Habrá quien opine que el gran éxito alcanzado por este título del software español no se corresponde con la tecnología que se empleó en su desarrollo, con sus gráficos o banda sonora. Sin embargo, la gran acogida que tuvo por parte de público y crítica sí era consecuencia de un gran mérito: *Dráscula* era aquello que se había pretendido que fuera, esto es, una aventura divertida (con dardos directos a la carcajada) y en absoluto pretenciosa. No quiso incluir ningún concepto novedoso, sino que se limitó a hacer acopio de esos estándares que a lo largo del tiempo habían ido configurando el género de las aventuras gráficas: señalar con el ratón para moverse, examinar, coger o usar un objeto, hablar con diferentes caracteres por medio de un menú de frases hechas y combinar tanto la lógica del programa como el propio ingenio del jugador.

El argumento se podría calificar como una "perversión" del mito de Drácula amenizada con españoladas (de las que tienen caspa, afortunadamente) y Heavy Rock. El juego te ponía en la piel de uno de esos empollones que se resisten a pasar apuntes que, por una razón que no viene al caso, se encontraba de viaje en Transilvania. Por uno de esos azares que todos esperamos en nuestra vida, al subir a la habitación que había alquilado en una posada, se encuentra con una despanpanante chica rubia. El flechazo es instantáneo (aunque debemos señalar que por parte de ella es la cosa más ilógica que sucede durante la aventura). Justo cuando iba a producirse uno de esos besos que en el mundo de la informática tienen poder para marcar una época, Dráscula entra por la ventana y secuestra a la miope damisela.



Detalles graciosos en cada pantalla.

LOS QUE NOS HICIERON REÍR

Así que ya teníamos uno de esos "Chico busca a chica secuestrada por un vampiro", principio tan poco original como efectivo. Y es que no se trataba de buscar un guión enrevesado, sino una base disparatada sobre la que construir más disparates. Como el juego no tenía la habitual costumbre de otros títulos de "encerrar" desde el principio al jugador en dos pantallas, pronto enganchaba a cualquiera. Bien es cierto que, en cuanto a la calidad de su software, ni siquiera cuando salió estaba a la altura de otros títulos. Pero es el guión lo que hace de este género algo duradero frente a la evolución del mercado, además tenía como público a todos aquellos que hemos disfrutado con los primeros juegos de Lucas Arts y Sierra. No quiero decir con esto que fuera recomendable solamente para nostálgicos, ni muchísimo menos, el juego entretenía. Así de bueno.

Otro punto a favor de *Dráscula* fue el cuidado que se puso en la caracterización de todos sus personajes, desde el más anodino hasta el propio protagonista. Todos tenían una fuerte, y caricaturizada, personalidad bien definida en un par de frases. Si pensamos que en aquellos tiempos, las voces digitalizadas y traducidas al español, brillaban por su ausencia, ya tenemos otro de los motivos de su éxito.

Los personajes eran de lo más variopinto, quien haya jugado ¿Cómo no va a recordar al ciego, al tabernero, a Igor tocando la guitarra eléctrica o, el más feo de todos, al propio protagonista? A ellos, y los actores y programadores que estaban detrás (aun con los pocos medios que contaron), hemos querido dedicar este artículo en forma de homenaje. ✦



Típico castillo de terror con algo de humor.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 4 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	486, 8 MB DE RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	60%
GRAFISMO	75%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	79%

SIN EXIGENCIAS Y CON BUEN HUMOR

SI NO QUIERES QUEDARTE FUERA DE JUEGO, ENGÁNCHATE A GAME OVER

Desarrollada por y para los AUTÉNTICOS profesionales del VideoJuego.

- **ROLLCAGE:** LA EMOCIÓN DE COCHES REVERSIBLES
- **DESCENT 3:** TERCERA PARTE DE UN CLÁSICO
- **LIVE WIRED:** UN ARCADE DE COORDINACIÓN
- **ALPHA CENTAURY:** EL CIVILIZATION DE SID MEIER

- **ROSTROS CON CARISMA**

Analiza junto a nuestros jueces los mejores videojuegos del mercado en JUEZ & JURADO.

- **WORMS ARMAGEDDON:** LOS GUSANOS MÁS BELICOSOS
- **BALDUR'S GATE:** LA GRAN PUERTA DEL ROL
- **THIEF:** UN LADRÓN EN TRES DIMENSIONES
- **POWERSLIDE:** CARRERAS A LO MAD MAX
- **RETURN TO KRONDOR:** SIERRA CAMBIA DE GÉNERO
- **ABE'S EXODUS:** UNAS PLATAFORMAS MUY SIMPÁTICAS
- **TEST DRIVE 5:** UNA VELOCIDAD DE CALIDAD
- **ASGHAN:** UN TOMB RAIDER DE CAPA Y ESPADA

- **Y SI TIENES DIFICULTADES... COMPLETA AUTOPSIA DE BLACKSTONE CHRONICLES:** terror psicológico con elementos paranormales.

- **LOS MEJORES TRUCOS PARA QUE NO TE QUEDES ATASCADO NUNCA.**

Visita nuestras ZONAS: sólo para especialistas.

- **ZONA ARCADE 3D:** UN REPASO A LA ACTUALIDAD DE LAS TRES DIMENSIONES
- **ZONA INTERNET:** JUEGOS GRATIS
- **ZONA RPG:** LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN GÉNERO CADA VEZ MÁS POPULAR
- **ZONA ESTRATEGIA:** NOCHE POCO SOCIAL PARA UN ESTRATEGA
- **ZONA DE NIVELES:** STARCRAFT, CIVILIZACIÓN 2, CAESAR III

- **Y LA SECCIÓN DE CORREO PARA RESOLVER TODAS TUS DUDAS.**

GRATIS SUPLEMENTO:

GAME DEVELOPER

Todo lo que querías saber sobre el desarrollo de Videojuegos y nadie te sabía explicar. Programación, Grafismo, DIV, etcétera.

Ya en tu quiosco por sólo 795 ptas.

WORMS ARMAGEDDON: LA BATALLA DEFINITIVA

Game Over.....

795 Ptas.
4,78 EUROS
PORTUGAL 900 ESC (CONT)

Año 2 • Número 16

LAS MEJORES DEMOS EN EL CD-ROM

REPORTAJE ESPECIAL ROSTROS CON CARISMA

PRIMER CONTACTO
Rollcage
Descent 3
Life Wired
Alpha Centaury

JUEZ Y JURADO
Baldur's Gate
Sanitarium
Asghan
Speed Busters
Test Drive 4x4
Thief: The Dark Project
S.C.A.R.S.
PowerSlide
Test Drive 5
Uprising 2
Silver
Return to Krondor
Skull Caps
F-16 Aggressor
Excesive Speed
Feeble Files
Abe's Exodus
Dominant Species

ZONAS
Internet: Juegos gratis

AUTOPSIA
Blackstone Chronicles

EDITOR
Caesar 3

NIVELES
Starcraft y Civilization 2

WORMS ARMAGEDDON

GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER
CURSO DIV GAMES STUDIO: INICIACIÓN • 3DMANÍA: MAPAS DE LUCES • DIRECTX: SONIDO • TALLER 2D: CURSO DE ANIMACIÓN

8 413042 087762 00016

ESTE MES EN EL CD-ROM

- DEMOS: PowerSlide, simulador de coches • Urising 2, estrategia y arcade • MIG-29 Fulcrum, simulador de vuelo • Sin, arcade 3D • THIEF: The Dark project, arcade 3D • Lode Runner 2, plataformas • KING´S QUEST VIII: Mask of Eternity, aventuras 3D.
- SHAREWARE • CURSO DIV, IMÁGENES • CÓDIGO COMPLETO, ETC.



Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: 91 3.04.06.22 • Fax: 91 3.04.17.97

DESARROLLADOR	PENDULO STUDIOS
DISTRIBUIDOR	DINAMIC

AUTOR: OSCAR MANCHA

¿Quién teme al lobo feroz?

HOLLYWOOD MONSTERS

Ir a una fiesta donde se reúnen los monstruos más coquetos del cine, robar el hueso de un esqueleto para dárselo a una planta carnívora o viajar hasta Australia en busca del Hombre Lobo. De la mano de Sue y Ron, dos reporteros al viejo estilo, podréis realizar estas tareas si os engancháis a esta simpática aventura.

Vamos a tratar de averiguar qué atractivo puede tener un juego con los mismos planteamientos de siempre. Primero, hay que tener en cuenta que nos encontramos frente a una videoaventura o aventura gráfica (no nos decantamos por ningún término determinado hasta que alguien los defina claramente), en cualquier caso, lo que en el género distingue un producto de calidad de una chapuza es el guión, no el soporte que éste utiliza, es decir, los gráficos y la música que, aunque estamos acostumbrados a verlos adaptarse a la historia, no son más, en última instancia, que un añadido de la misma.

Ahora bien, no vale una buena historia, sino una que se adapte al medio en el que va a ser contada. De la misma manera que un excelente guión cinematográfico puede convertirse en un insulto si se traslada a una novela y viceversa, caso más usual, así las videoaventuras deben contar con una trama hecha a su medida. Hasta ahora la fórmula que mejores resultados ha dado es la de combinar diálogos con humor, muchos personajes, un carácter marcado para los protagonistas y gran variedad de situaciones. El juego que responda a estas características, a no ser que la propia historia sea tan peculiar que logre sorprendernos, no puede en ningún momento ser calificado de original. Pero funciona, como es el caso que nos ocupa.





FAMOSOS SIN GLAMOUR

No está mal la idea de buscarse una trama que permita juntar en el mismo juego los monstruos más famosos de Hollywood, esto es, todos los que conocemos. También es un punto a su favor el que nos deje manejar dos personajes diferentes, aunque, desgraciadamente, no de una manera simultánea o en el orden de nuestra elección, sino que cada uno aparece sujeto al desarrollo de la propia historia; primero Sue, luego Ron. Los gráficos también siguen un estilo muy clásico, con la cantidad justa de animaciones. La interfaz, aun a riesgo de repetirnos, también hemos de calificarla de tradicional: señala, *pixela* la pantalla en busca de objetos, habla, utiliza y sal de allí por tal dirección para aparecer allá.

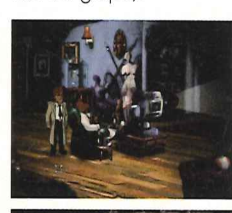
La música merecería un comentario aparte pero, como habría de hacerse con referencias sociales (del tipo "los cantantes de Pop ya se dignan a prestar sus servicios a los videojuegos") aquí nos limitaremos a decir que ha sido compuesta por la Unión exclusivamente para este producto. No termina de adaptarse al desarrollo del juego, pero tampoco está nada mal (opinión de alguien que no es fan del grupo).

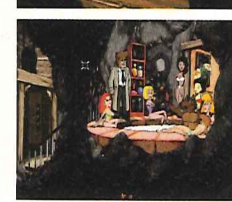


¿Un monstruo para el cangrejo de la sirenita?

No se podía terminar el artículo sin mencionar que este título es *Made in Spain*. Para los escépticos del software nacional, diremos que si se deciden a instalar este juego pueden llevarse una agradable sorpresa, porque engancha, su trama tiene una dificultad ajustada (tirando a fácil), es capaz de hacernos pasar buenos ratos y, en cuanto a tecnología, está a la altura de lo que pretende ser: una videoaventura más, es decir, un programa nada desdeñable.✦







CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	386, 4MB
SISTEMA RECOMENDADO	386, 8 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	80%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	78%

PARA LOS DE SIEMPRE

Cuatro escenarios en dos jornadas

FABLE

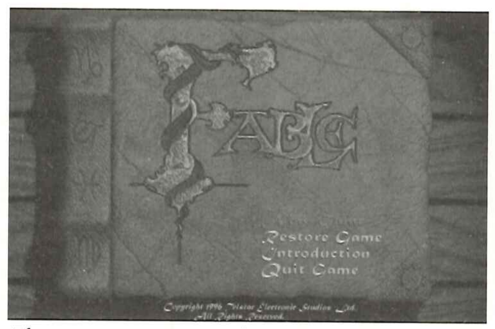
DESARROLLADOR	TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.

AUTOR: OSCAR MANCHA

Como un clásico, pero venido a menos. Así es este juego que nos pone en contacto con las criaturas que nos hubiera gustado encontrar en el parque del barrio cuando éramos pequeños. Simpatía, gran calidad gráfica (a falta de música o de otro aspecto que de ambiente) y jugabilidad limitada por lo poco que dan de sí los puzzles.

La idea parecía ser levantar un mundo que se pareciese más a las fábulas y cuentos de hadas que a los violentos entornos de espada y brujería. Eso se consiguió pero, desgraciadamente, poco más. Los programadores no fueron capaces de dar a esta fantasía lo que se necesita para que un ordenador parezca que haga magia. Y eso que, la historia en sí, aunque no se aleje ni un centímetro de esos argumentos que sirven de excusa para ofrecernos paisajes muy variados, resulta muy adecuada. Al principio, el protagonista, sólo será consciente de que ha de resolver una misión que afecta a la supervivencia de su pueblo y, a la larga, a todo su mundo. Por el camino irá conociendo la historia de éste: Balkhane, que es como se llama el planeta, estuvo en el pasado habitado por unos alienígenas. No fueron tratados correctamente por los humanos y, antes de irse, decidieron dividir a ese mundo en cuatro partes.

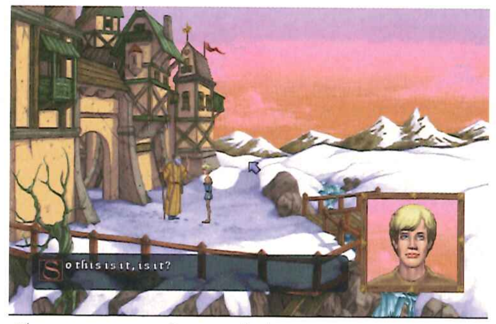
Como os podéis imaginar esta división se corresponderá con la del propio desarrollo de la aventura, de modo que iniciaremos nuestras andaduras por las Tierras Heladas, luego por un continente pantanoso, descenderemos hasta una fortaleza sumergida en el océano y llegaremos hasta Las Tierras de las Sombras, un submundo de lava. A pesar de que se haya recurrido a seres extraterrestres para justificar el argumento, el juego no tiene nada, o muy poco, que ver con la ciencia ficción. Esto es, tal como decíamos antes, una fábula; como tal está poblada por ninfas, gigantes y todo tipo de bichejos, entre los que incluimos a los seres humanos.



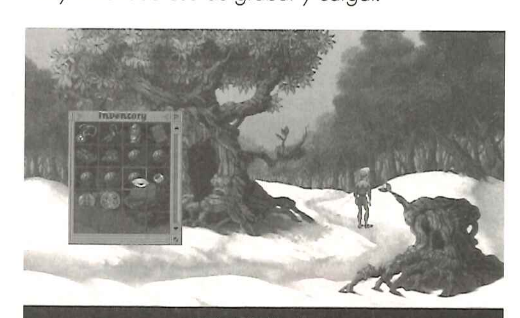
Efectivamente como uno de esos viejos libros.



Muy ordenado eso de grabar y cargar.



El protagonista, el inicio de la aventura.



La pantalla del inventario estorba el paisaje.

Desempeñaremos el papel de Quickthorpe, un tipo escuálido y simpático según dictan los cánones del género. El anciano de su aldea le encomienda la tarea de encontrar cuatro malignos guardianes y robarles las preciadas joyas que con tanto celo vigilan.

La perspectiva es en tercera persona, muy del estilo de *Simon the Sorcerer* y las sexta y séptima entregas de *King Quest*. Desgraciadamente, no está a la altura de sus más claras referencias.

¿BASTAN LOS GRÁFICOS?

Porque éste es tal vez el único punto fuerte del programa. Están planteados como si fuesen ilustraciones sacadas de uno de esos grandes tomos que nuestros abuelos guardaron en un arcón y contenían historias clásicas de hadas. Son coloridos, preciosistas y llenos de detalles. Además, como ya hemos mencionado, la historia da pie para que éstos reflejen parajes muy dispares. Aparte de esto, el juego tiene poco que ofrecer a aventureros experimentados. Pero eso no significa que este juego no tenga un público: para un fan de este tipo de historias, no muy ducho a la hora de resolver puzzles y que se deje impresionar por el aspecto visual de un programa, éste puede ser una opción muy recomendable.

No lo es para quienes ya estamos cansados de desarrollos lineales (no poder avanzar más si no se ha visto o cogido tal cosa) o para quienes exigimos un mínimo de longevidad para excusar el desembolso de dinero que supone el software. *Fable* se puede resolver en un par de tardes. Otro defecto es la interfaz, concretamente la gestión del inventario es tediosa y la pantalla en la que se desarrolla llega a ocultar elementos importantes de la principal. Pero, ya se sabe, cuando hablamos de aventuras, si alguien se siente atraído por la historia, puede saltarse perfectamente cualquier comentario técnico. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 8 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 16 MB DE RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	85%
SONIDO	50%
JUGABILIDAD	65%
TOTAL	65%

SÓLO SI TE GUSTA SU HISTORIA

DESARROLLADOR	CYAN
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.

AUTOR: IGNACIO PULIDO



La imaginación de una época

MYST

Mira a tu alrededor. Los materiales, el paisaje, incluso los objetos, parecen familiares. Pero la manera en que se levantan ante nuestros ojos, el silencio o la magia escondida entre los detalles de esta isla fastuosa, forman el perfecto escenario de un sueño. Uno de esos que vale la pena volver a visitar de vez en cuando.





Myst. "Se ha cometido una gran injusticia... y yo, Atrus, he pagado el precio. Los libros que he creado conducen a mundos tan fantásticos que podrían llenar el tiempo de una vida. Pero algo ha ido terriblemente mal y mis creaciones están siendo destruidas por la avaricia de alguien. Sospecho que se trata de uno de mis hijos, Sirrus o Achenar, pero no estoy seguro. No me atrevo a escribir más sin revelar demasiado, mi única esperanza es poder encontrar la respuesta antes de que sea demasiado tar...".

Hubo una antes y un después tras la aparición de este título en el mundo de los videojuegos

Este mensaje es la única pista de la que dispones al empezar el juego. Según vayas progresando acumularás pequeñas porciones de información, como que los dos hijos de Atrus han sido capturados en libros que pueden ser encontrados en la biblioteca de *Myst*. Tu tarea es la de hallar los libros que fueron escritos por aquel y que te llevarán a diferentes mundos. Recuerda que has llegado a este lugar por medio de la teletransportación al tocar la última página de uno de esos libros. En este escenario habrás de encontrar páginas azules y rojas que irán liberando a los hijos poco a poco, entonces, y sólo entonces, podrás ayudar al hombre que escribió aquella desesperada carta.

ANDAR POR ENTRE EL MISTERIO

El control del juego es el más fácil posible. Tan sencillo como el viejo sistema de señalar y pulsar el botón del ratón. Cuando se te de la opción de manipular un objeto, el cursor pasa a tener la forma de una mano. Las pantallas son estáticas, para pasar de una a otra indicamos la dirección adecuada, entre las disponibles, y automáticamente pasamos a ver otro fabuloso gráfico renderizado. Es decir, una gama de objetos en tres dimensiones, perfectamente texturizados y en un escenario realizado por el mismo método, a los que se ha añadido unos cuantos efectos de luces para que tengan buen aspecto ante una cámara virtual. El resultado es un entorno bastante realista con una estética que desborda imaginación por los cuatro costados. Uniendo el aspecto visual con el sonoro y mezclándolo todo con una peculiar atmósfera de misterio, aún no igualada por ninguna otra aventura, entendemos la razón de por qué ha sido uno de los programas más vendidos de todos los tiempos.

Si nos piden que encontremos alguna pega para esta joya del mundo lúdico, que en su día a nadie dejó indiferente, tendremos que hacer una referencia a la facilidad con la que se resuelven los puzzles. Además, tanta ampulosidad gráfica acaba en un ligero gusto amargo cuando, una vez que terminamos el juego, nos encontramos con que no hay un final espectacular, felicitaciones y gracias. *Myst* tenía valor en su época de cara a demostrar la calidad visual que se podía obtener en un PC. Hoy, su valor radica en que ninguna juegoteca se puede permitir el lujo de no contar con este clásico. Por supuesto, su enigmática atmósfera mantendrá siempre un encanto inigualable.✦





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	386, 4 MB
SISTEMA RECOMENDADO	486, 4 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	92%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	92%

¿AÚN NO LO HAS SOÑADO?

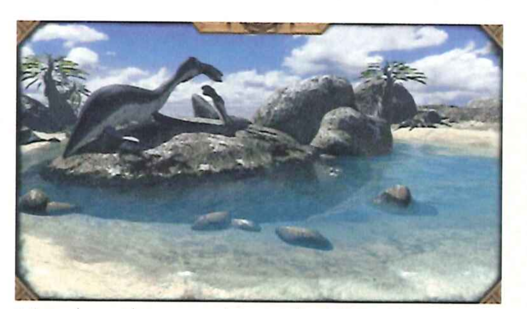
Para volver con más ganas

RIVEN

DESARROLLADOR	CYAN
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

No importa las veces que hayamos visto estas capturas en una revista o en la caja del juego, jamás dejará de sorprendernos el original aspecto de este mundo que, una vez que lo hayamos visitado, se valdrá de sus puzzles e historias para atraparnos dentro.



Moradores de un mundo surgido del papel.

La espera ha merecido la pena, y esta línea debería bastar para que os hicieseis una idea bastante aproximada del juego. Pero, como somos críticos muy profesionales, y hay toda una página que llenar, vamos a sacar brillo a las pinzas y a recoger esos detalles que, aunque no terminan por decidir la calidad de un juego, sí lo hacen más o menos recomendable. Empezamos con las críticas: vale que en *Myst* sólo obtuviéramos una visión parcial de cada pantalla, el hardware de entonces no daba para mucho más, pero fastidia que en los tiempos que corren aún no podamos disfrutar de una panorámica que ocupe todo el monitor en un juego como *Riven* que ha levantado tantas espectativas.

Un malo y una buena en apuros. Éstos son los únicos elementos poco originales del juego

Otro detalle de esos que tocan, más bien manosean, las narices del jugador se da en un momento específico del juego y en algunos ordenadores a falta del patch correspondiente: llegados a un punto tenemos que empujar un determinado objeto. Lo habitual, durante toda la aventura, es que el cursor cambie de aspecto al pasar sobre los elementos con los que podemos interactuar. Pues bien, ahí precisamente ¡no cambia! Sólo pensad un momento las implicaciones, en forma de comeduras de cabeza, que trae esto en un juego de tal magnitud. ¿La solución? Manten presionada la tecla *Alt* mientras mueves el cursor por la zona indicada. Tecla que también deberías utilizar para que ciertas secuencias no se repitan dos veces (insistimos, en algunos ordenadores). En teoría debiera bastar pulsar la barra espaciadora para no ver una secuencia pero... parece que el misterio de la historia se sale por el monitor para materializarse frente a nuestra absorta expresión facial.

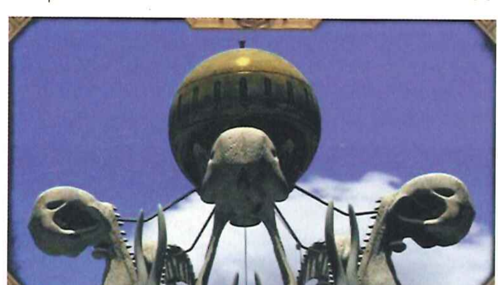
¿QUÉ ES RIVEN?

Un mundo que fue creado cuando un semidios escribió su existencia en un libro. Un semidios, llamado Gehn, que ahora lo gobierno con puño de hierro y ha cometido la desfachatez de secuestrar a Catherine, amante de Atrus (personaje de *Myst* y padre del propio Gehn). A pesar de que nuestra misión en el juego es la habitual de rescatar a la chica de turno, el programa sabe guardar sus bazas de originalidad gracias a una ambientación maravillosa, tanto por los gráficos como por el sonido. Éste es uno de los mejores que hemos tenido la oportunidad de escuchar en un Pc, el ruido de las puertas, el zumbido de los insectos, etcétera.

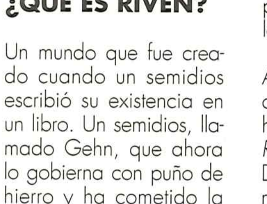


Hacia otra cúpula, hacia otro misterio.

A pesar de los primeros comentarios que hemos hecho en este artículo, *Riven* no decepciona. De hecho, añade elementos que ya los hubiera querido para sí su predecesor, como el incluir personajes y animales con los que ¿interactuar? Bueno, no tanto, sólo un "billete de ida" en forma de vídeo. Y luego está el tema de los puzzles, una amalgama de ruedas, tuberías y palancas que no son tan fáciles de resolver como en la primera parte, además de adaptarse muy bien a la estética de todo el conjunto. Junto con la dificultad de éstos, la extensión de los escenarios y el desarrollo no lineal del juego, tenemos diversión para rato en los cinco compactos que vienen en la caja... no esperéis resolver todos sus enigmas en un fin de semana largo, ni siquiera vosotros, fans de *Myst*, a quienes se os ha dedicado esta digna continuación.✦

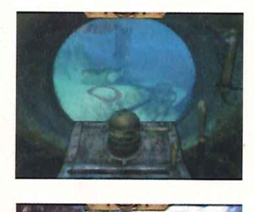






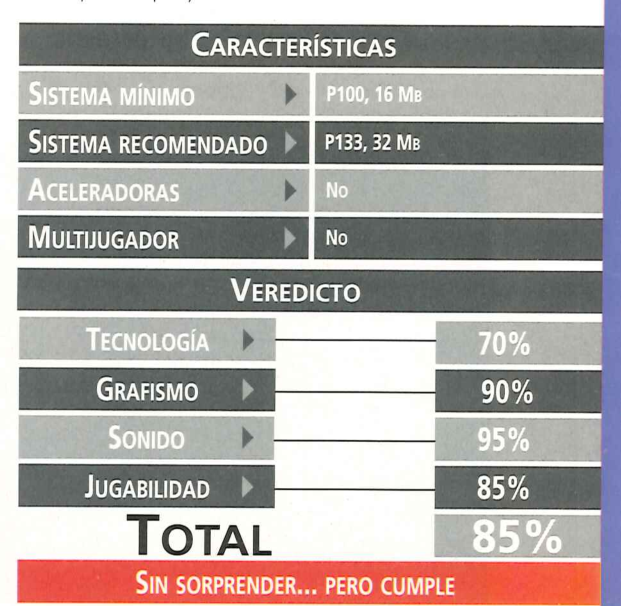












CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	90%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

SIN SORPRENDER... PERO CUMPLE

RIVEN

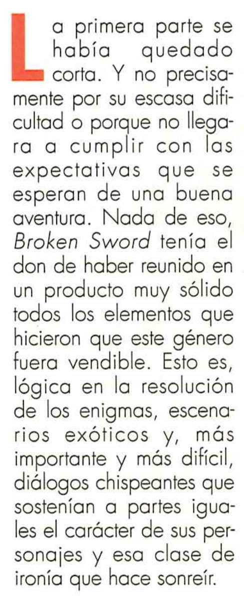
DESARROLLADOR ▸ REVOLUTION
DISTRIBUIDOR ▸ VIRGIN

AUTOR: A. MELGAR Y O. MANCHA

Un americano en París

BROKEN SWORD

Acaban de secuestrar al amor de mi vida y me han dejado atado a una silla. Esto no sólo es un mal ripio, sino una incómoda situación si consideramos la tarántula que avanza hacia mí y las llamas que consumen la estancia. Pero, desde luego, todos estos inconvenientes no son un motivo para que yo pierda mi sentido del humor.





La primera parte se había quedado corta. Y no precisamente por su escasa dificultad o porque no llegara a cumplir con las expectativas que se esperan de una buena aventura. Nada de eso, *Broken Sword* tenía el don de haber reunido en un producto muy sólido todos los elementos que hicieron que este género fuera vendible. Esto es, lógica en la resolución de los enigmas, escenarios exóticos y, más importante y más difícil, diálogos chispeantes que sostenían a partes iguales el carácter de sus personajes y esa clase de ironía que hace sonreír.

En una época en la que el realismo tridimensional arrasa, a ver quien hace el juego mas realista y espectacular, a un "simpático" no se le ocurre hacer otra cosa que hacer un juego que parece sacado de una bonita película de Walt Disney. Pero no nos engañemos, si a eso le añadimos algo de calidad, ¿qué tenemos? Pues *Broken Sword*, un alarde de talento.

Si te obsesiona dar tortas y pegar tiros no te lo recomendamos, porque aquí, tiros, pocos, aunque en secuencias que dejan boquiabierto. Otra de las características que resaltar es la elegancia; hasta la mano que representa el cursor lleva un guante blanco.

CUANDO EL CEREBRO EMPIEZA A ECHAR HUMO

Comienzas tanteando las primeras secuencias del juego y acabas desesperado porque no encuentras la respuesta a un enigma. George, un joven norteamericano, se encuentra en París decidido a pasar unas tranquilas vacaciones, que de tranquilas tienen poco cuando eres protagonista de un juego de estas características. Un atentado en el mismo café en el que estás sentado tranquilo una rica mañana, te enreda en una aventura enigmática donde las haya.

Adentrándote en las calles de París, tu obligación es resolver un misterio que rodea al atentado y que desde París hasta el desierto te llevará a conocer gran cantidad de personajes que te ayudan, y entre ellos Nico, una preciosa periodista que te dará su teléfono y la dirección de su apartamento (no pienses mal) para estar al tanto de tus progresos y ayudarte en determinadas ocasiones.

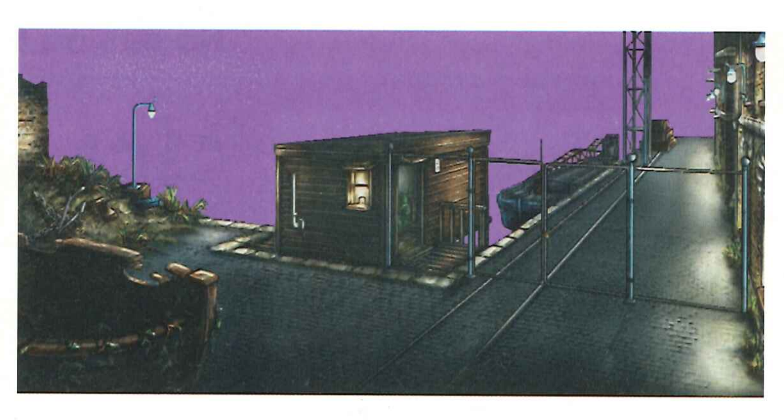
SEGUNDAS PARTES

Basta que George visite París para que ocurran los sucesos más extraños. En la segunda parte, aunque dicen que segundas partes nunca son buenas, y que no hay









Mucha intuición para explorar todo esto.

muchos cambios a nivel técnico con respecto a la primera, hay que reconocer que la fórmula es una mina que aún hay que seguir explotando.

Dos entregas para una emocionante aventura que se desarrolla en el interior de nuestro querido continente

De la casa del Dr. Oubier al café, del café a una galería de arte, de ahí a los muelles, y así uno tras otro los escenarios se irán sucediendo para que ayudes a George a resolver el enigma. Con gran imaginación, los problemas aumentan, y no puedes dejar de resolver ninguno, pues éstos son trascendentales. Insiste, porque cualquier insignificante detalle te ayudará a resolver la pantalla o te dará una pista inestimable para ir entrelazando la historia.

TODO COMPLICACIONES

Nada más comenzar la partida se complica, pues Nico es raptada y tú té despertarás en una habitación acompañado de una melenuda tarántula algo crecidita, que asustada por un fuego provocado en la puerta de salida se irá acercando a ti peligrosamente. ¿Cómo escapará George del mordisco de la araña? Ahí está la cuestión: hay que ayudarle.

Una vez más, un juego típico, diseñado, y en principio hecho, para PC acaba siendo una versión de consola Play Station. Una gran cantidad de adeptos, avalan la calidad de esta obra maestra del género y esto se debe también a que conjuga perfectamente unos maravillosos y trabajados dibujos animados con un guión que engancha desde el primer momento. Desde la abuela más marchosa al niño más cerebrín, *Brooken Sword* acapara un abanico muy amplio de adeptos y edades.



Una vez más. embarcar hacia la aventura.

Porque la trama sabe extender, con la misma calidad que una novela, todas las partes de la que se compone en cualquier dirección o situación, el programa termina por abarcar un buen número de escenarios. Y sí, todos ellos con sus correspondientes misterios que resolver, personajes a los que entrevistar, objetos que recoger y combinar y usar... insistimos: tan clásico como efectivo.

Si os hacéis con los dos CDs de este título, preparaos para viajar por París, Marsella, Quaramonte, la isla de Ketch, Londres o las ruinas del antiguo Imperio Maya. Todo esto con un añadido especialmente interesante: las relaciones entre los personajes, sobre todo los vínculos de amor-odio entre los protagonistas, están presentes durante todo el juego, dándoles la vida que necesitan para que puedan extender su mano a través del monitor y por medio de ella arrastrarnos a su particular mundo de aventuras. Pocos juegos son tan recomendables –para los amantes de señalar, recoger y pensar– como lo es *Broken Sword II*.✦





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486 DX2, 16 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P150, 32 MB DE RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	82%
GRAFISMO	95%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	88%
TOTAL	**86%**

LOS VIAJES DE GEORGE

DESARROLLADOR ▶ SIERRA
DISTRIBUIDOR ▶ COKTEL


AUTOR: RAFAEL MARÍA



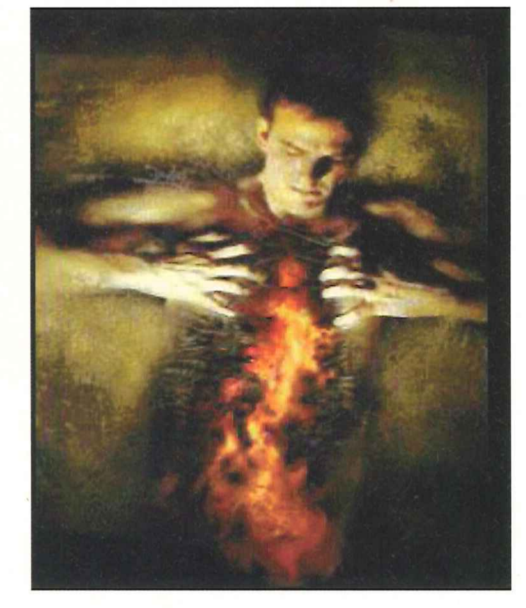
No es una fantasmada

SAGA PHANTASMAGORIA

Apasionante exploración del oscuro mundo del subconsciente, esta saga entró para muchos en el panteón de las mejores aventuras lineales de todos los tiempos. Sólo aventureros con horchata en las venas resistirán ilesos los enormes retos de estos dos grandes juegos.

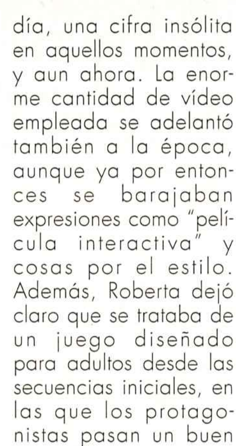
Roberta Williams ha dado forma y fondo a algunas de las más importantes series de aventuras que han dado los Estado Unidos desde que el videojuego es videojuego. Ha liderado cambios radicales y arriesgados, como los asumidos por su saga King's Quest en más de una ocasión (como en la última entrega, en la que se mete de lleno en las 3D). Pero, además, se ha destacado por su interés por el subgénero del terror, que puede dar mucho, y de hecho da, al mundo de las videoaventuras.





Su impronta femenina y su buen gusto, aun para ofrecernos el *gore* más duro, se manifestaron ya en la primera parte, cuyo cartel (una dama vestida de largo y fúnebre negro que aparecía entre dos "prometedoras" líneas rojas) era una buena muestra de su atractivo. El programa estaba protagonizado por una mujer, cosa rara en un género dominado por los Indiana Jones, Guybrush, Larry, etc. y se desarrollaba a lo largo de una intensa semana cargada de terror.

Siete CDs componían el juego, uno por cada día, una cifra insólita en aquellos momentos, y aun ahora. La enorme cantidad de vídeo empleada se adelantó también a la época, aunque ya por entonces se barajaban expresiones como "película interactiva" y cosas por el estilo. Además, Roberta dejó claro que se trataba de un juego diseñado para adultos desde las secuencias iniciales, en las que los protagonistas pasan un buen rato en la cama.





La historia es muy sencilla, al estilo de las películas de terror que se desarrollan en una misma localización. Una pareja que vive su mejor momento se traslada a una mansión en la que hay un espíritu maligno que rápidamente se apodera del hombre la casa. Ella tiene que andarse con mucho ojo para superar las duras pruebas a las que es sometida a lo largo de una semana que le dejará poco tiempo para dormir.

La historia está dosificada de manera excelente, como en una buena novela de terror. Un *crescendo* con diversos clímax de tensión situados en lugares inmejorables atrapa a los jugadores sin dilación. La dificultad de los enigmas está bastante bien ajustada, aunque hay ocasiones en que cometer un error puede ser fatal.

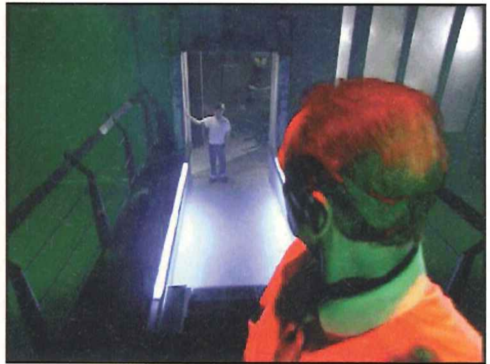
De hecho, el programa posee distintos finales, aunque sólo uno de ellos sea realmente bueno. Esto no quiere decir que se trate de un título no lineal (esto es algo sólo reservado para los originales chicos de Access). Por entonces Roberta Williams no había dicho aún aquello de que la aventura clásica había muerto y se acogía a muchos de sus principios.

La segunda parte también se basa en la intromisión de espíritus malignos dentro de seres humanos. Con el










La segunda parte de la saga aumentó la calidad de vídeo.


El erotismo está presente en todo el juego.





subtítulo de *A Puzzle of Flesh*, no fue el éxito que se esperaba después de la excelente acogida del primer *Phantasmagoria*. La presencia del vídeo era ahora mucho mayor, si cabe, estaba mucho más presente en la historia. Ésta es más enrevesada, con un hombre que es poseído y saca un demonio de sus entrañas. Desde la perspectiva que nos da el tiempo, sería un buen episodio de *Expediente X*, pero como segunda parte de un clásico se quedaba un poco corto.

Se trata, de todas formas, de un juego excelente, tanto en su factura como en su concepto. La calidad y la dirección de los vídeos es excelente, así como la elección de los efectos especiales, de sonido y de imagen. Se mantiene la dureza de la primera parte, ya sea por su violencia o por su contenido sexual, considerable en este caso.

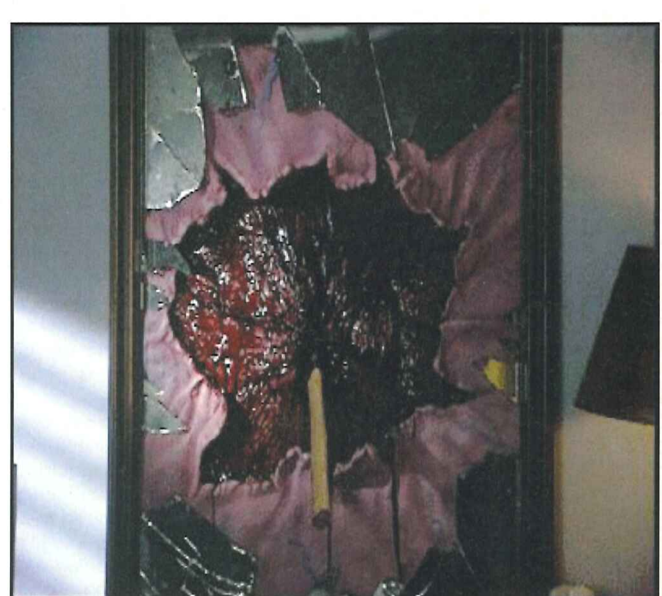
En cuanto a la dosificación de la acción, resulta un poco menos efectiva. Desde mi punto de vista dan a los jugadores demasiada "caña" desde el principio, con lo que los últimos momentos producen menor efecto. Es, más o menos, lo mismo que ocurrió con Alien y sus continuaciones. La primera película fue un excelente ejemplo de dosificación de la información y situación de los puntos álgidos. Las sucesivas tenían ya las bases sentadas y se dedicaron más a lo que era hacer puramente "el indio".

Dos capítulos para una de las mejores sagas de terror de todos los tiempos

El manejo de ambos programas es muy intuitivo en todo momento. El protagonista, el actor real, se mueve por los fondos en la dirección que tú le indiques. Las escenas de vídeo aparecen después de casi todas las acciones de importancia, especialmente en las últimas fases de los dos programas.

Creo que es significativo que no haya aparecido hasta el momento una tercera parte de *Phantasmagoria*. Se trataba de productos excelentes, pero que de alguna manera agotaron rápidamente la veta que ellos mismos habían abierto. Su camino lo continúa *Gabriel Knight*, que sí verá una tercera parte en breve.

Han salido hace ya tiempo en las ediciones a bajo precio que nunca pasan de moda. Así, si eres una amante de videoaventuras y no pudiste conocer estos dos títulos en su día, no lo dudes. Fueron un paso importante en el desarrollo del género y poseen un enorme valor.✦



Características	
Sistema mínimo	P133, 16 Mb
Sistema recomendado	P166, 32 Mb
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	89%
Grafismo	90%
Sonido	88%
Jugabilidad	85%
Total	90%

Sólo para quienes posean un corazón de hier

DESARROLLADOR ▸ SIERRA
DISTRIBUIDOR ▸ COKTEL

AUTOR: SITRO



Atrapado en Europa

SAGA GABRIEL KNIGHT

Un protagonista carismático da forma a una de las series de aventuras más regulares de la historia del medio. Dos primeras partes impresionantes y una tercera que se augura a un nivel altísimo conforman otro de los mundos creados por Roberta Williams

El universo de las videoaventuras le debe mucho a Roberta Williams, cabeza visible junto a su marido de la compañía Sierra. De su mente han surgido algunos de los programas míticos de un género rico en ellos. Más tarde acabaría probando suerte con su serie *Phantasmagoria*, pero cuando de veras se decidió por sacar el máximo provecho al terror fue con el primer *Gabriel Knight, Sins of the Father*.

La saga no llega a la alta tensión de Phantasmagoria, pero sabe manejar los hilos del terror

Aunque estos productos están claramente dirigidos a mayores de edad, o al menos a usuarios con suficiente aguante como para sobrevivir a una sesión de terror tras otra, el miedo posee un atractivo impresionante para todas las edades. Yo mismo me recuerdo mirando por entre mis dedos una película que teóricamente no deseaba ver. El miedo nos atrae porque todos lo llevamos dentro.

Bien lo sabe Roberta. Por ellos comenzó una de sus más fenomenales sagas con un personaje normal y corriente, un hombre como todos los demás que se convierte en un auténtico héroe, eso sí, manejado por las hábiles manos de los jugadores. Gabriel Knight no es otra cosa que un librero con aspiraciones de escritor que regenta una humilde tienda, la librería St. Georges de Nueva Orleans. Una serie de misteriosos asesinatos, conocidos como los "crímenes vudú", están teniendo lugar en la ciudad





EN BUENA COMPAÑÍA

Rodeado de una galería de personajes de lo más variopinto, desde su secretaria Grace Nakimura, que no lo abandonará en sucesivas aventuras, el detective Mosely, la encantadora Malia Gedde, la misteriosa Magentia Moonbeam o su propia abuela, Gabriel tendrá que indagar en los orígenes de su propia familia para encontrar la solución a los enigmas que los asolan. Es curioso que al principio sólo tratara de escribir una novela y acabara por convertirse en el mejor detective de lo oculto.



El sistema de manejo del juego es el habitual en el campo de la aventura. En otras ocasiones Roberta Williams se decantó por las más peligrosas innovaciones, pero esta vez se conformó con ponernos a todos los pelos de punta. Con todo, se trata de un perfecto ejemplo del género, en el que la maestra de Sierra nos mostró ya las enormes posibilidades



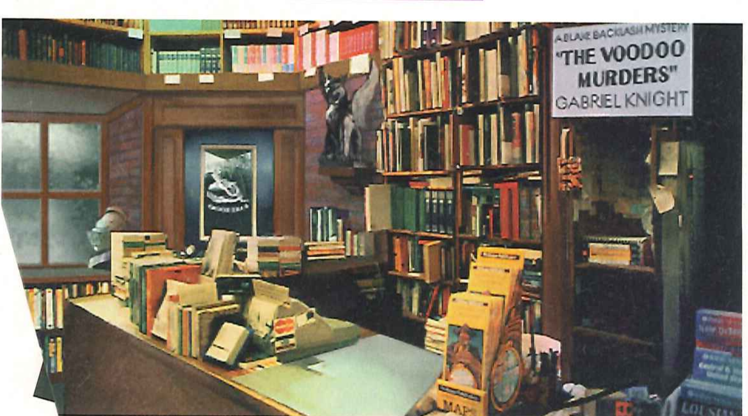
de la dosificación de la información.



UNA SEGUNDA PARTE EXCELENTE

La segunda parte de la serie continúo los caminos marcados por la primera. En The Beast Within se profundizó más en la dureza de los personajes, pero sin llegar a abandonar en ningún momento los principios básicos desde los que se partía. Esta vez Gabriel Knight se convierte en un moderno cazador de hombres lobo, una vez más de la forma casual que caracteriza su forma de iniciar las aventuras.

Se le pide en esta ocasión que investigue con su habitual sagacidad una serie de crímenes que han tenido lugar en el corazón de la selva negra. Las gentes que habitan la zona, de un






Interesantes diálogos con actores de verdad.






Buscar, indagar, encontrar.

pequeño pueblo alemán llamado Rittersburg, creen en antiguas leyendas de hombres lobo, muy arraigadas por esa zona, como en casi todas las zonas de profundos bosques del norte de Europa. En efecto, achacan las misteriosas muertes a dichos hombres lobo. El único que puede resolver el enigma es el Mulder del videojuego, Gabriel Knight.

No tarda en aparecer en la historia la compañera de nuestro protagonista, Grace Nakimura, que viaja a Europa por asuntos propios pero acaba rápidamente mezclada en la historia principal. Como ocurre en la tercera entrega de la serie, muy pronto se descubre que parte de la realeza europea se encuentra mezclada en el misterio. Aparece por allí el Rey Ludwig II, que había perdido la razón, un misterioso noble bávaro llamado "El lobo negro" y el propio compositor Wagner.

No hay duda de que la sangre noble europea ejerce un extraño atractivo al otro lado del Atlántico, pues muchas de las historias oscuras que nos han llegado provienen de allí. Ya la primera parte tenía un aire particular de sangre azul europea, pero en esta segunda, e incluso en la tercera, esto se hace mucho más manifiesto.

Gabriel Knight posee el atractivo de los detectives casuales como la perspicaz Miss Marpple

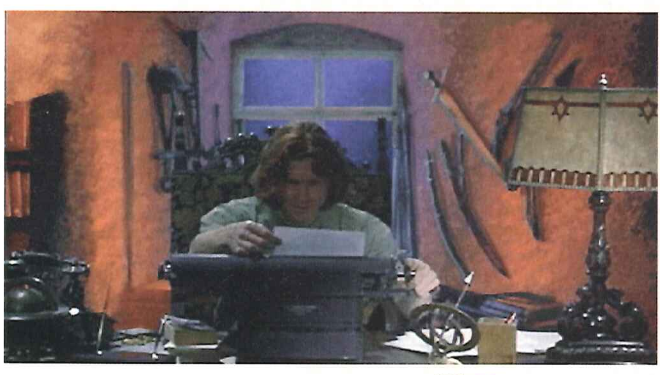
El vídeo está ahora mucho más presente en el desarrollo de la aventura, aunque se mantiene la estructura general del programa. El argumento nos mantiene en vilo desde el principio, pero no cae en ningún momento en los excesos de que adolece, en nuestra opinión, la segunda parte de *Phantasmagoria*. Nuevamente se dosifica la información que nos llega, de manera que se excita la curiosidad del jugador.

Este año aparecerá la tercera entrega de la saga. En este caso, el valeroso Gabriel se verá inmerso en el mundo de los vampiros. Otro tema claramente aristocrático, pues no olvidemos que el propio Drácula era un Conde. Europeo, para más inri. Un príncipe del centro de Europa venido a menos solicita la ayuda de Gabriel en forma de despreocupada invitación para pasar el fin de semana en su mansión. Al parecer, el noble teme por la vida de su hijo, pues sobre la familia pesa una maldición de siglos.

Tendrás que manejarte con soltura entre mordeduras de vampiros, niños desaparecidos, misterios sin resolver, etc. Necesitarás de toda la audacia de Gabriel Knight y de toda tu propia astucia para resolver el caso. El apartado gráfico del programa es prometedor, si tenemos en cuenta el excelente progreso de la aceleración por hardware. Así pues, se trata de una entrega que los aficionados al género, que respetamos a Roberta Williams y le podemos perdonar tropiezos como el de la última parte de *King's Quest*, esperamos con impaciencia.

Se trata, en conclusión, de una de las mejores series que ha parido el género. Las posibilidades del terror en este campo no han sido todavía completamente estudiadas, y Roberta Williams ha hecho mucho para avanzar en este sentido. Sobradamente conocida por todos los aficionados, si no has tenido ocasión de temerla, no pierdas el tiempo y acércate a la primera tienda. Seguro que todavía la venden.✦





Características	
Sistema mínimo	P133, 16 MB
Sistema recomendado	P166, 32 MB
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	85%
Sonido	90%
Jugabilidad	90%
Total	**87%**

Un Expediente X lúdico

DESARROLLADOR ▶ CAPCOM
DISTRIBUIDOR ▶ VIRGIN

AUTOR: ALBERTO MELGAR

El hogar de la bestia

RESIDENT EVIL 1 Y 2

En los laboratorios de la compañía de productos químicos Umbrella, se está tramando algo terrible. Una nueva arma biológica se les va de las manos, el T-virus. Este arma biológica hará estragos en una casa de las afueras de Raccon City, y a los agentes de las fuerzas especiales S.T.A.R.S. les va a tocar resolverlo.

El género de las aventuras ha vivido en los últimos tiempos un enorme número de variaciones e invasiones desde otros campos más o menos afines. Como sin duda el ingrediente arcade se ha ido imponiendo con el paso del tiempo de forma espectacular, no podía menos que introducirse en el universo de la aventura. Así, uno de los primeros programas que aunaron de forma magistral aventura y arcade fue el excelente *Resident Evil*, que logró un éxito que lo ha hecho merecedor de, al menos, una segunda parte.

A muchos se nos había pasado por la cabeza en alguna ocasión algo parecido, pero verlo hecho realidad es algo en lo que no habíamos pensado cuando comenzábamos a disfrutar con nuestro primer Spectrum. Un realismo tan espectacular y unas secuencias tan conseguidas eran algo impensable, pero aquí lo tenemos ya, vivito y coleando, el mejor juego de terror realizado hasta el momento, en opinión de este humilde redactor.

A los que seguro no se les había ocurrido era a los agentes de S.T.A.R.S. Para ellos, enviados allí a investigar, la sorpresa iba a ser mayúscula. Víctimas asesinadas de forma extraña y las declaraciones de algunos testigos que aseguraban haber visto seres extraños merodeando por la zona, llevaron a este grupo de valientes a investigar el caso.

Sin noticias de la primera expedición, una segunda con Jill Valentine y Chis Redfield como protagonistas es enviada a la zona. En el camino pierden a uno de los miembros huyendo de una extraña criatura y se refugian en una gran mansión, en la cual tomarás tú las riendas del juego, encarnando a Jill o Chris, dependiendo del nivel de dificultad que hayas elegido.

Esto último es esencial para terminar de una manera u otra la historia, pues han preparado un desarrollo que está abierto a los jugadores en muchos puntos. Las decisiones que adoptes durante la partida harán variar sustancialmente el transcurso de ésta. *Zombies*, arañas enormes, cuervos asesinos... éstos son algunos de los seres que habitan en la mansión y que, tras sufrir los efectos del T-Virus, te harán la vida imposible. Tu objetivo se centra en encontrar todas las piezas del rompecabezas que te ayudarán a resolver el enigma, salvar a los supervivientes y salir indemne de esta pesadilla.





Rematar al enemigo, una necesidad.

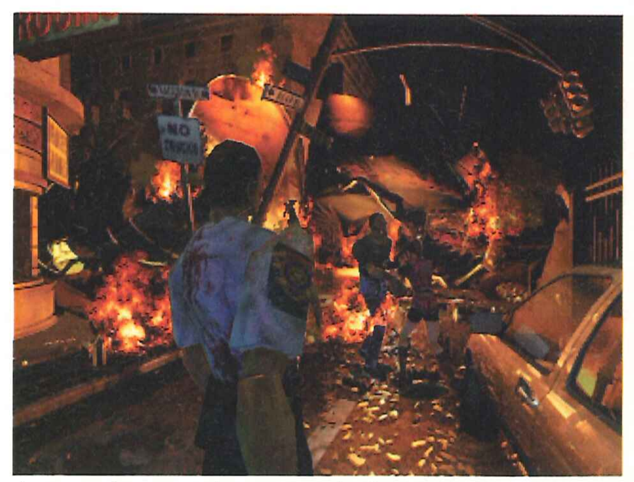




Sí, guarda la compostura, pero está acongojado.



Adivina quién no viene a cenar esta noche.



Leon, en el momento de separarse de Claire.



Hazle la manicura con una recortada.



Tras el éxito de la primera parte, realizada para las plataformas Sony Playstation y PC (sólo con tarjeta aceleradora 3D), CAPCOM presenta *Resident Evil Director´s Cut*, en el cual se incluye un disco demo del *Resident Evil 2*, para ir abriendo boca. Visto el éxito de la primera parte y atendiendo a la demanda de los "residentadictos", CAPCOM no dudó en lanzar la segunda entrega.

Fondos prerenderizados y unos maravillosos personajes poligonales han hecho saltar las lágrimas a más de uno cansado de ver siempre más de lo mismo. Una campaña de *marketing* en televisión realizada por el maravilloso y prestigioso director de cine George A. Romero, precede al lanzamiento de esta segunda parte. Una segunda parte que no hace más que, seguro, anunciar la que pronto va a ser la tercera, que ya se empieza a oír en algunos lugares de la Red de redes.

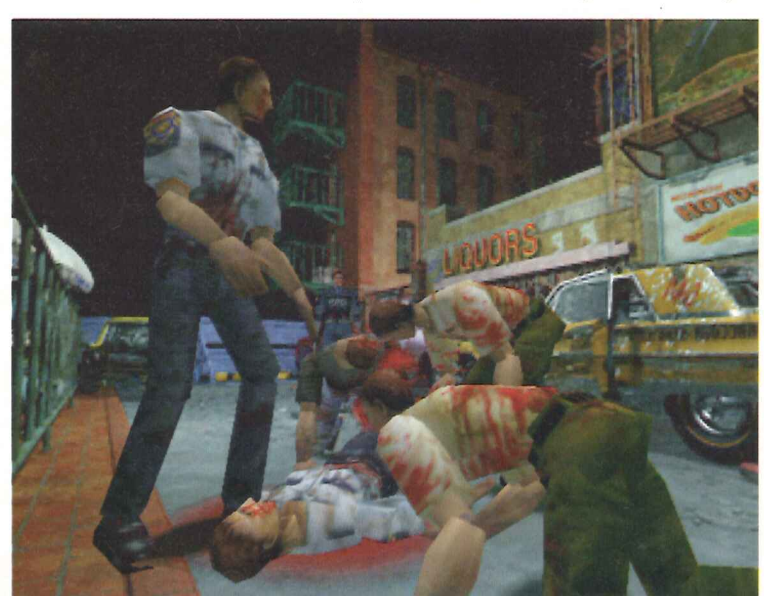
Pero, de momento, continuaremos hablando de la segunda, que es la que se encuentra de mayor actualidad. El guión encaja a la perfección con la primera, pero en este caso los protagonistas son Claire Redfield (hermana de Chris Redfield) y Leon, un policía novato que llega a la misma Raccon City al mismo tiempo que Clairer. Estos dos personajes se ven envueltos en el mismo guiso. Pues, si antes los efectos del T-Virus se localizaban en las afueras, un poderosísimo G-Virus ha asolado la ciudad, poblándola de *zombies*.

El mismo sistema de cámara fija del primer *Resident Evil* ha sido utilizado para esta segunda entrega. Sin embargo, ahora está muchísimo más trabajado en todos sus detalles. Por otra parte, *Resident Evil 2* ha salido al mercado con dos CDs, para deleite de los aficionados. En cada uno hay un personaje principal. En efecto, podemos comenzar con cualquiera de ellos y se nos dará la posibilidad de continuar con el segundo.

Además, introduce un sistema innovador y sorprendente donde los haya, que a continuación vamos a explicar. Encabezando cada uno de los dos CDs hay una presentación, una por cada personaje. En un punto de ésta, los personajes se juntan, huyendo de los zombies, y acaban estrellados con un coche de policía. Aquí no acaba la cosa. A continuación un camión cisterna, conducido por un *zombie* que los persigue, pasa por encima del coche y explota. Los dos personajes saltan del coche, uno a cada lado, y quedan en verse en la comisaría de policía.

Bien, pues si comienzas con Claire (por ejemplo), ésta comenzará su historia por su lado, y será la primera que has de resolver en un primer momento. Pero, cuando la termines, te dará la oportunidad de continuar con Leon. La partida con Leon en este caso será desde el otro lado del coche. Un poco lioso ¿verdad? Pero, de todas formas, es una maravilla, y si no, te animamos a que lo compruebes por ti mismo y que te animes a echarle un pulso a esos *zombies* de pacotilla. ✦





Características	
Sistema mínimo	P150, 16 Mb
Sistema recomendado	P200, 32 Mb
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	95%
Grafismo	95%
Sonido	90%
Jugabilidad	85%
Total	**91%**

Divierte, dura y asusta

DESARROLLADOR	ACCESS
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A

AUTOR: SITRO

Un detective sin complejos

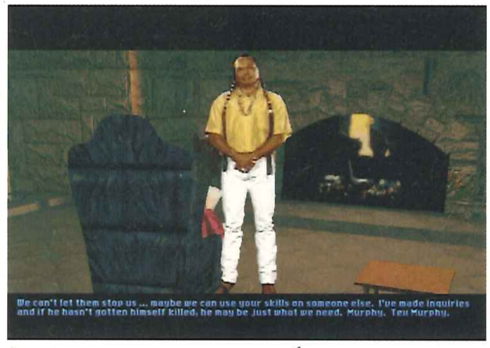
U. KILLING MOON



Nos encontramos ya plenamente instalados en el milenio que viene, pero sigue haciendo falta un detective en el más puro estilo de los personajes de Raymon Chandler o Dashiel Hammet. Así es Tex Murphy que, para más INRI, habita en la ciudad del género por excelencia.

San Francisco. Corre el año 2045, y Tex Murphy, detective privado, tiene que enfrentarse a uno de esos casos en el que todo empieza con un detalle pero al final está comprometida la seguridad del planeta. Todo el programa tiene la estética del cine negro, a pesar de ambientarse en el futuro, un poco en el estilo de *Blade Runner*, que hace una exquisita mezcla de géneros en la que se mezcla la ciencia-ficción con el cine negro (y el existencial).

En el mundo en que nos introducen hay una mezcla de seres mutantes y de seres "normales" que viven en una armonía aceptable, más o menos como la nuestra, en la misma línea que han seguido después filmes como el *Desafío Total* de Paul Verhoven. Es un atractivo añadido para un título que sin este tipo de efectos (especialmente visuales) seguiría siendo excelente.



Interesantes personajes para un futuro cercano.



Una interfaz francamente completa.

SALVAR EL MUNDO

El héroe de la aventura se enfrenta, en principio, a un sencillo caso de desaparición de una obra de arte. Sin embargo, según se desarrolle la aventura, descubrirá la existencia de una oscura secta que quiere acabar con el mundo y un chip prodigioso que es capaz de llevar a cabo una enorme destrucción. Con tu valor y tu inteligencia será capaz de resolver el caso y mantener la integridad de la humanidad, tal como se encuentra en ese momento.

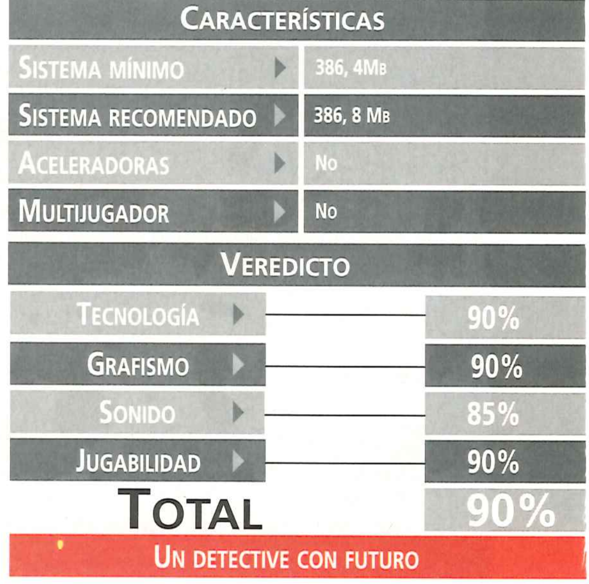
Realizado por la mítica compañía Access, se trata de un programa precursor donde los haya. Es uno de los primeros juegos que han sido capaces de absorber el mundo del cine con una gran calidad. En el proyecto intervinieron actores de la talla de James Earl Jones (un actor que, aparte de ser responsable de la voz de Darth Vader en la versión original, ha aparecido en un buen número de películas, desde *El rey de Zamunda* hasta *Peligro Inminente*), lo que sería una constante en las sucesivas entregas de la serie. El argumento es digno de una película de Hollywood de alto presupuesto y la abundancia de vídeo es increíble para la época de la aparición del juego (no en vano, ocupa 4 CDs). Además, el programa realizaba grandes aportaciones técnicas, entre las que se cuenta la realización de un excelente entorno de simulación de las tres dimensiones, también precursor en su campo de las grandes novedades que ha habido después.





Pero la novedad más grande es la libertad de que dispone el jugador, gracias a un planteamiento no lineal de los acontecimientos. Así, aunque si todo va bien el final es el mismo, hay una considerable libertad a la hora de elegir el camino para llegar hasta él. Se trata, en resumen, de una aventura de gran calidad, uno de los primeros programas que merece el honor de ser llamado "película interactiva". Un verdadero clásico que deberían conocer todos aquellos que quieran profundizar en este apasionante género.✦





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	386, 4MB
SISTEMA RECOMENDADO	386, 8 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	90%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	90%

UN DETECTIVE CON FUTURO



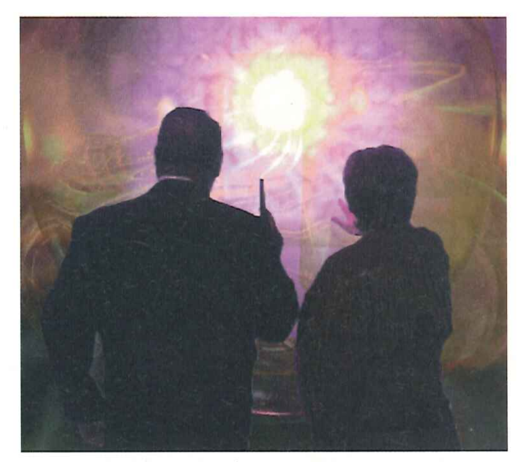
Entre extraterrestres anda el juego

DESARROLLADOR	ACCESS
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.

PANDORA DIRECTIVE

AUTOR: SITRO

Tex Murphy vuelve a encontrarse entre nosotros. En esta ocasión, nuestro héroe se ve envuelto en una oscura trama que ha surgido mucho tiempo atrás, allá a mediados de este siglo, si no mucho antes, en la época de la desaparición de la fabulosa civilización Maya.



Detrás está el misterio, la aventura.

Regresamos al futuro una vez más. En esta ocasión, Tez Murphy va a desvelar un secreto muy bien guardado. Una de las poderosas armas que cambiaron la fisonomía de la tierra tras la Tercera Guerra Mundial había sido creada con material extraterrestre proveniente de un ovni estrellado en Roswell, Nuevo México, en 1947 (lo cual, al parecer, es más o menos cierto).

Tex Murphy es contratado por enigmático viejo, Gordon Fitzpatrick, para encontrar a una antiguo amigo, Thomas Malloy. Cuando da con éste, le revela que lleva toda la vida intentando interpretar los símbolos extraterrestres hallados en la base. Cuando por fin lo consigue, es asesinado, no sin antes haber enviado al propio Murphy unos mensajes en clave que lo conducirán a las ruinas de la civilización Maya.

Esta segunda parte mantiene sus excelsos contactos con el mundo del cine, en esta ocasión con la aportación de rostros conocidos como el de Tanya Roberts (con apariciones en series como *Los Ángeles de Charlie* e incluso *El coche fantástico*) o Barry Corbin, uno de los maravillosos habitantes del pueblecito de Alaska en el que acaba cierto doctor, que en esta ocasión interpreta a un oscuro agente del gobierno que sigue los pasos de nuestro detective.

Se mantiene también la estética de novela negra que caracteriza a la serie, aunque en esta ocasión el elemento paranormal recordará a muchos el reciente *Expediente X*, y a muchos otros asustará, por lo que tiene de alejamiento de la aventura tradicional. Sin embargo, nada más lejos, precisamente, pues el programa sigue fielmente los principios de la primera parte.



Esta escena parece sacada de Expediente X

Una vez más vuelve la abundancia de vídeo (seis CDs), aunque cuando salió este título ya era algo más habitual, en algunas ocasiones ya imprescindible. También se mantiene la considerable libertad de acción que hizo famosa a la primera parte, y en este caso se acentúa, con más de siete finales diferentes. Por lo demás, Access mejoró su sistema de "mundo virtual". También contemplan dos posibilidades de juego, una de ellas con ayudas para los menos avezados en estas lides.

El programa, como siempre ocurre, no fue capaz de superar del todo la fuerte presencia de la primera parte, pero los chicos de Access demostraron que sabían perfectamente lo que se hacían. Una aventura más que tener en cuenta a la hora de hacer un repaso de todo el género. No significó mucho más que el primer episodio de la serie, pero desde luego es un producto de gran calidad, que seguía explorando en el mismo sentido que *Under a Killing Moon*.✦















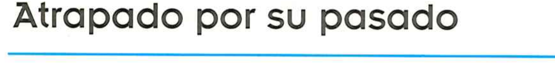
CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486/66, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P90, 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	95%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	90%

LIBRE ALBEDRÍO LÚDICO

DESARROLLADOR	ACCESS
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A

AUTOR: SITRO



TEX MURPHY: OVERSEER



La última aventura de Tex Murphy bien podría haber sido la primera, pues nuestro héroe investigador se sumerge en el pasado para analizar el momento clave de su vida, en que inició su vida profesional en solitario y se cruzó su camino con el de la hermosa dama Sylvia.

En efecto, esta vez Tex Murphy se sienta junto a una taza de té para rememorar sus peripecias de juventud. Bueno, puede que fuese una copa de algo (*bourbon*, supongo) y en realidad estuviese dolorosamente asaltado por su pasado. Lo cierto es que, junto a su actual compañera, Chelsee Bando, nuestro héroe nos relata uno de los más importantes episodios de su vida.

Nuevamente entra en juego el Coronel que tanta importancia tuvo en la primera aventura de Murphy. Como sabemos después de *Under a Killing Moon*, el mentor y maestro del protagonista de la saga utilizó métodos poco éticos en el desarrollo de una investigación y Murphy lo denunció. El Coronel perdió su licencia y Tex fue, naturalmente, despedido.

Poco después se establece por su cuenta y se come las uñas esperando a unos clientes que no vienen. Hasta que llega una mujer preciosa, Sylvia Linsky (la hermosa actriz Rebecca Broussard), que se convertiría en su esposa y lo metería en el problema más grande de toda su vida. Y eso que Tex Murphy se las ha visto y se las ha deseado en un buen número de ocasiones.

Un detectve que recuerda un pasado, un drama romántico y una ciudad del futuro

Esta vez la aparición estelar corrió a cargo de un actor, ya algo mayor, de renombre internacional. Se trata de Michael York, que saltó a la fama en filmes como el oscarizado *Cabaret*, junto a una jovencísima Liza Minelli. El actor realiza un papel secundario, el de un multimillonario excéntrico, pero sabe imprimir la impronta de calidad que han tenido todas sus interpretaciones a lo largo de su vida.

En el apartado técnico, el programa continúa en la línea de sus precedentes. El entorno de "mundo virtual" de la saga se mantiene, eso sí, adaptado a los tiempos. Lo mejor en este sentido es el sonido, que nos proporciona un entorno envolvente Dolby digital de cinco canales (AC-3). Por último, el juego se encuentra preparado para el DVD. Quizá el futuro nos deparará alguna entrega más de la serie, pero por el momento ésta es la última. Y es un digno capítulo final, aunque no haya supuesto lo mismo que *Under a Killing Moon*, que hoy por hoy es un verdadero mito. Aun así, quien quiera que se acerque al programa se encontrará con horas de diversión, multitud de vídeos de alta calidad realizados en el más puro estilo Hollywood.✦



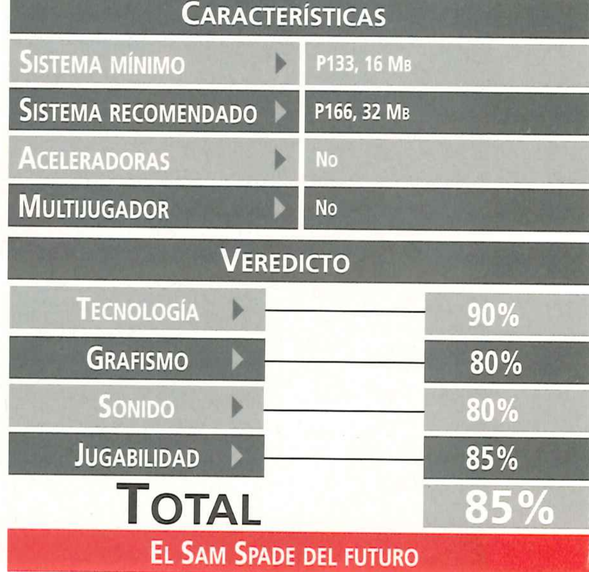
Los escenarios, toques clásicos y futuristas.











CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	80%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

EL SAM SPADE DEL FUTURO



Una aventura onírica

C. LOST CHILDREN

DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	PSYGNOSIS

AUTOR: RAFAEL MARÍA CLAUDÍN

La segunda película de Jeunet & Caro tuvo su versión lúdica merced a una cuidada producción de Pygnosis que cargó las tintas en la fidelidad a un film original y deliciosamente onírico. Un juego para todas las edades que puso su granito de arena a un género un poco estancado.

En una ciudad atemporal, quizá perteneciente a una era postnuclear o a un imaginario principio de este siglo, los niños desaparecen con cierta facilidad. Una mente perturbada los rapta para robarles los sueños. Una niña huérfana, acompañada de un hombretón cariñoso y de pocas luces, será la encargada de desvelar el misterio y acabar con la maldición que pesa sobra la pobre ciudad.





A lo largo de la aventura se sucede la galería de personajes que aparecen en la película. Se trata de seres salidos de la mente de Jeunet & Caro, dos fabulosos creadores de sueños que se dieron a conocer con la original comedia *Delicatessen*. Una legión de seres con un solo ojo, y además electrónico, unos cuantos clones, unos críos de postguerra, un gigante de tierno corazón, unas desalmadas "profesoras" siamesas y un largo etcétera de exquisitos personajes.

La dificultad del programa está bien ajustada. Sin embargo, alguna ventaja tendrán los que hayan visto la película, pues la joven protagonista tiene un estilo particular en la resolución de los enigmas que aparece manifiesto en ella. De todas maneras, no está todo hecho por el solo hecho de haberla visto. La dificultad es más o menos ascendente y llega a sus más altos grados en la parte final.





La ambientación del juego sigue con particular fidelidad las propuestas del filme del que proviene. Los escenarios en los que te mueves están directamente extraídos del mismo, lo cual es una garantía de calidad y de buen gusto. La maravillosa escenificación de Marc Caro no tiene parangón, pero fue traspasada al juego de forma tan sorprendente que hay momentos en que parece que te encuentras en la película.



El apartado sonoro también es rico en novedades y pequeños ruidos creados de la nada. De hecho, Jeunet & Caro pusieron siempre un especial énfasis en este aspecto, tanto en su primer como en su segundo filme juntos. Y esto es algo que se deja notar en el videojuego. Aparte de los efectos especiales de sonido, las melodías siguen a la perfección el desarrollo de la acción y las voces de los personajes están perfectamente escogidas.

Se trata, en definitiva, de una de las mejores adaptaciones a videojuego del mundo del cine. Por encima de títulos como *Monty Python & The Holy Grail* o *El quinto elemento* en lo que se refiere a fidelidad al original, es una excelente posibilidad para quienes gusten de las clásicas videoaventuras. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

MÁS ALLÁ DE LOS SUEÑOS

The City of Lost Child



DESARROLLADOR ▸ WESTWOOD
DISTRIBUIDOR ▸ VIRGIN

AUTOR: IGNACIO PULIDO



Revolucionando la aventura

BLADE RUNNER

Ridley Scott imprimi;o una impronta indeleble en uno de los más importantes filmes de ciencia-ficción. Más de diez años después, los chicos de Westwood se propusieron lograr un videojuego que no defraudará ni a los mismos creadores de la película, y lo consiguieron con un producto hecho para coleccionistas.

Cine negro, claustrofobia, lluvia y mucha clase. Eso es Blade Runner, probablemente una de las mejores películas, sino la mejor, de ciencia ficción creadas hasta la fecha. Precursora de una nueva estética (que ya pudimos leer en Neuromancer de W.Gibson) que ha sido denominada "Cyberpunk": un futuro cercano, repleto de poesía intimista, soledad, dosis de realismo sucio y planteamientos morales llevados al extremo. Las cuestiones metafísicas también tenían cabida entre las calles mojadas e iluminadas con los parpadeos de las luces de neón: "Es una pena que ella no esté viva... pero ¿quién vive?". Un film de culto que ha tardado más de diez años en llevarse al ordenador porque nadie confiaba que se pudiera trasladar todos estos ingredientes y hacerlos accesibles a un simple clic del ratón.

Pero había un modo de conseguirlo, una fórmula que giraba entorno al concepto de "ambiente". Un guión de órdago que fuera respaldado con el escenario adecuado, podría ser la base sobre la que levantar esa mítica ciudad de Los Angeles que sirvió durante unos días como refugio a un grupo de replicantes. El argumento, tanto de la película como del juego, era aparentemente simple: una unidad Blade Runner, policías especializados en dar caza a los replicantes que osaran volver a la tierra, debía buscar y "retirar" a cinco de estos "pellejudos" que, tras asaltar una lanzadera, estaban en la ciudad buscando un medio para entrar en Tyrell Corporation (la empresa que les dio la vida). Pero luego todo se complica: porque el cazador también es la presa, porque aquel se plantea si es o no legítimo matar a seres virtualmente idénticos a los seres humanos, porque pone en duda el origen y naturaleza de su propia vida y, jamás habría de faltar este factor, porque todos los esquemas se rompen ante la presencia de un romance... Todo esto ha podido ser trasladado al ordenador.



El Barrio Chino, un escenario imprescindible.



Las calles de una ciudad violenta y ¿hermosa?

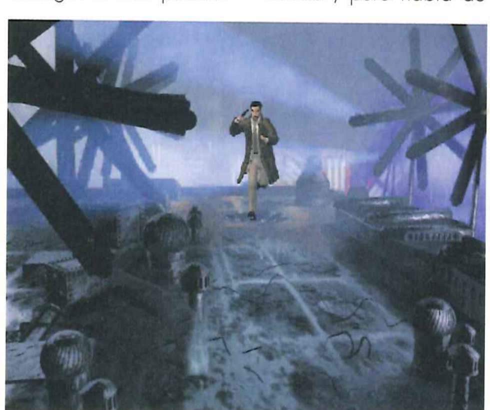
TECNOLOGÍA HOY PARA LA CIUDAD DE MAÑANA

Nos movemos por pantallas llenas de efectos hasta ahora impensables en una videoaventura: niebla, humo, lluvia y luces intermitentes. Todas tienen la virtud de contar con el suficiente movimiento como para que podamos sentirnos inmersos en la ciudad que supo crear Riddley Scott. Las secuencias cinemáticas tienen como protagonistas a personajes cuyos movimientos han sido perfectamente extrapolados de actores de carne y hueso, el doblaje es perfecto y los diálogos se han pasado por alto la sección de "frasecitas horteras". De esta forma, en cuatro CDs se ha podido crear todo un contexto que ha bebido directamente de la estética de la película, esto incluye escenarios y protagonistas. Pero, incluso, ha ido un poco más allá en orden a dar la profundidad que demanda el desarrollo de una videoaventura: nuevos lugares y una ampliación del argumento y del trasfondo de la historia.

Pero las novedades, sobre todo de cara a los seguidores de este tipo de juegos, no llegaron de la mano de la tecnología, sino en el mismísimo planteamiento del desarrollo del programa. Desde luego, no se iba a incluir nada que pudiera oler a "linealidad", pero había de conseguirse algo incluso más original. Se optó por aderezar la videoaventura con el concepto de "Tiempo Real", hasta ahora monopolizado por los géneros del arcade y la estrategia. Esta inclusión era realmente innovadora, puesto que el tiempo ya no dependía de nuestras acciones, sino de las horas que transcurrieran desde que encendíamos el ordenador hasta que, antes de morir de inanición y falta de descanso, lo apagábamos. Esto tenía ciertas implicaciones serias en la aventura en sí, porque nos veríamos obligados visitar repetidamente un escenario para comprobar, por ejemplo, si aquel que buscábamos ya se encontraba en ese lugar.

La inteligencia artificial también fue otra acertada innovación importada de otros géneros. Aunque no se puede hablar de ninguna clase de "independencia" por parte de los diferentes caracteres del juego (es decir, en ningún momento van a sorprendernos actuando por su cuenta y riesgo) sí añadía un atractivo, cuanto menos, peculiar. Porque, el jugador debería prestar una especial atención al resultado de sus accio-













nes, ya que dependiendo de éstas los personajes reaccionarían de un modo u otro. Ya no se podía rectificar la conducta del protagonista con un simple clic, sino siguiendo la lógica del juego. Además, y si lo combinamos con el "Tiempo Real", obteníamos que, de nuevo por ejemplo, un enemigo era capaz de sorprendernos en nuestro propio apartamento en lugar de esperarnos en cualquier otro sitio (como habríamos podido leer en alguna solución del juego).

Un juego pensado para los que nos hubiese gustado pasar unos días en el futuro

Si a todo lo que hemos mencionado añadimos que disponía de varios finales, hemos de señalar que *Blade Runner*, no sólo era un juego para ser jugado, sino que merecía la pena el tenerlo y degustarlo. Aunque, en última instancia, la longevidad estaba sujeta a los cuatro CDs que componían el programa, todas las posibilidades del mismo conseguían que aquella alcanzase cotas hasta ahora desconocidas dentro de las videoaventuras. Todo el conjunto se completaba con dosis de acción, posibilidad que, desgraciadamente, los puristas del género rechazarán, pero que encajaba perfectamente con el argumento y el ambiente.

INSTRUMENTOS DE UN BLADE RUNNER

Uno de los elementos que favorecían la atmósfera del juego era la posibilidad de utilizar las herramientas de las que hace uso Harrison Ford en la película. En su casa tenía una máquina con la que podía ampliar una foto hasta límites... ¿cómo describirlos?, hasta límites de ciencia ficción. Nosotros también tendremos la oportunidad de utilizar este milagro de la tecnología del próximo siglo. Es más, el buen uso de este instrumento dará acceso a pistas fundamentales. Éstas, gracias a la interfaz del juego, se nos mostrarán, en todo momento que las precisemos, de manera ordenada y con su correspondiente explicación (por si se nos había pasado algo por alto) ya sea mediante texto, audio o con una imagen. Asimismo, tampoco tendremos que preocuparnos en recordar el nombre o la cara de un presunto sospechoso, puesto que también aparecerá en la mencionada interfaz. Para que os hagáis una idea muy clara, el modo por el cual se accede a las pistas y que nos pone al día en el desarrollo de la investigación, está concebido de tal manera que deje al jugador la tarea de deducir y elaborar sus propias hipótesis sin tener que tomar notas en una hoja de papel o perder tiempo ordenando el inventario.

No podía faltar el Test por el cual se descubre a los replicantes. Según el argumento de la película (y el del libro en la que se basa) un replicante no es un mero androide recubierto con piel humana, sino que, al haber sido desarrollado a partir de ingeniería genética, también sus órganos internos (excepto por el interior de la médula ósea) son, por así decirlo, "naturales". Luego, para descubrirlos, no vale hacerles un análisis de sangre o cortarles un dedo para ver si adentro hay circuitos y cables. Sólo a través de su respuesta emocional podremos saber si realmente nos encontramos con uno de ellos. Para eso se ha creado una máquina que analiza la reacción de la retina ante una serie de preguntas. Nosotros podremos manejar dicha máquina en el juego, utilizarla con determinados sospechosos y escoger la "violencia" de la pregunta que vamos a hacer. Por supuesto, tanto esta herramienta como la anterior tienen el mismo aspecto y sonidos que sus correlativas en la película.



IMPRESCINDIBLE

No hay excusa que valga para no hacerse con este juego, y menos ahora que se vende rebajado. Quizá a algunos les decepcione el hecho de que, a la hora de interactuar con los diferentes personajes, no se nos de la opción de escoger entre una u otra frase. Laguna, si es que se puede considerar como tal, compensada por el hecho de que sí podemos escoger la actitud que deseemos mostrar. Ahora bien, ésta no tiene una relación directa con los diálogos; es decir, que si optamos por ir de cínicos en vez de ir de buenotes, esto no significa que las frases vayan a cambiar. Tienen otra repercusión, más sutil, en el desarrollo de la aventura.



El jefe de policía, más agradable que el de la peli.

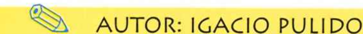
Hay que recomendar este juego, la película y el gran libro en el que se basa: ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? de Philip K.Dick. Este último tiene cierta importancia de cara al juego, porque nos revelará ciertas claves de la sociedad, mejor incluso que la propia película, que el programa pondrá a nuestro alcance; por ejemplo: ¿Por qué son tan importantes los animales en ese hipotético futuro?✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	92%
GRAFISMO	90%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	93%

YA ES TAN CLÁSICO COMO LA PELÍCULA

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A


AUTOR: IGACIO PULIDO

Desde la penumbra

OF LIGHT & DARKNESS

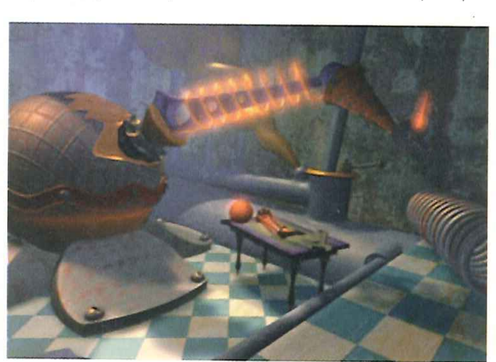
De ángeles y demonios, de pecados y pecadores, de sugerentes escenarios y muchas posibilidades, de luz y de tinieblas. Un juego que atraerá principalmente por la calidad de sus gráficos, cuando, a parte de éstos, tiene una gran cantidad de detalles que deberían hacerlo apetecible a un público amplio y de mente abierta.

Mil años es tiempo suficiente para que se hayan cometido muchos pecados. Y el final de un milenio es una fecha apropiada para comenzar el juicio de todos ellos. Es más, si los pecadores más importantes no son redimidos, el equilibrio entre el bien y el mal se romperá a favor de éste último y el mundo se verá sumido en el Apocalipsis. Afortunadamente, ya hay alguien dispuesto a codearse con los pecadores de todas las épocas y hacerles ver, de una u otra forma, lo muy malos que han sido durante su vida. Por supuesto, ese alguien es la persona que tenga el privilegio de jugar a esta joya visual.

Aprovechando la incertidumbre que suele provocar el cambio de un milenio a otro, la gente de Interplay ha desarrollado un juego sumamente original, de gran calidad tecnológica, con grandes nociones de sentido artístico y un pelín polémico (aunque sólo sea por la portada, que ha sido capaz de levantar controversias... en Estados Unidos, naturalmente). De la misma manera que hay juegos cuya idea parte de un adelanto tecnológico o un revolucionario concepto, hay otros que son la consecuencia de un ambiente estético sorprendente, como fue el caso de *Myst* y el del programa que ahora nos ocupa, que podría ser comparado con el anterior, si nos detenemos en un análisis muy superficial, pero que realmente es otra cosa diferente. De hecho, a pesar de tener fuertes dosis de aventura, *Of Light and Darkness* tiene un tacto parecido a un juego de mesa.


¿Máquina, entrada o prueba de un delito?

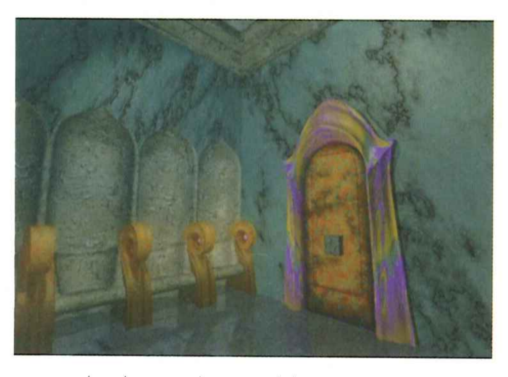
Básicamente, habrás de moverte en un pueblo situado entre el infierno y el paraíso en el que están los edificios que contienen los cambios o castigos que sufrirá el mundo en caso de que fracases en tu misión, tales como polución, radiación, inundación, plagas, guerra, aire envenenado, etcétera. Un reloj en el centro de tan simbólico lugar irá contando el tiempo que resta para el fin del mundo y, escondidas aquí y allá, hay una serie de habitaciones que representan los siete pecados capitales: Pereza, Ira, Avaricia, Envidia, Gula, Lujuria y Orgullo. Éstas son las estancias que habrás de visitar para redimir a las almas pecadoras, es decir, enviar a juicio a personajillos como Calígula o María Antonieta, cuyas apariciones podremos disfrutar en la Sala de las Máscaras. Vamos que, aparte de deleitarnos con unas imágenes de gran belleza, el juego nos propone convertirnos en el fiscal definitivo.

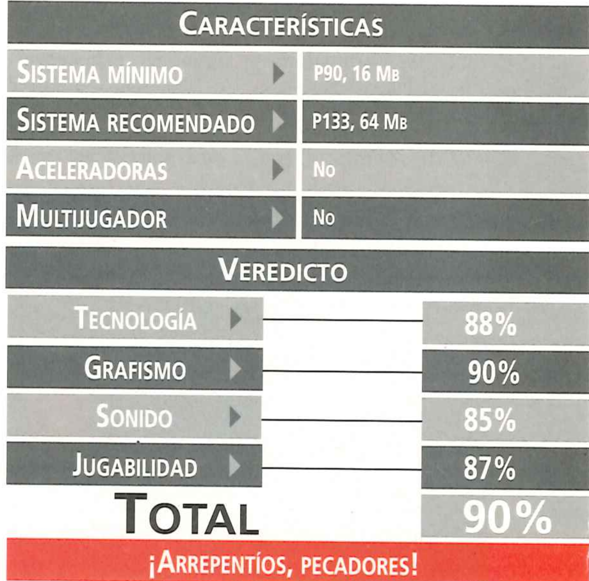


DETALLES PARA LA LONGEVIDAD

Si hay algo que a todos nos molesta de las videoaventuras es que, una vez terminadas, no merece la pena que las volvamos a jugar, a no ser que tengan diferentes finales. Este título tiene la virtud de cambiar ciertos aspectos en cada nueva partida, como el modo de llegar hasta los históricos pecadores. Además, el juego no es lineal y tiene alguna que otra opción que lo hacen sumamente atractivo, como el modo de visitarlo en plan turista al terminar un nivel. Añadimos a su apartado de excelencias esos estupendos gráficos, fruto de la imaginación de un ilustrador de la talla de Gil Bruvel; el hecho de que no son estáticos (como en *Myst*), sino que el programa nos deja que deleitemos nuestros ojos con una vista de 360º y, por supuesto, su sugerente historia. En su contra, apenas nada. Como mucho mencionamos la aparatosidad a la hora de grabar una partida.✦


¿El entorno? Una especie de circo surrealista.





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 64 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	88%
GRAFISMO	90%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	87%
TOTAL	90%

¡ARREPENTÍOS, PECADORES!

Más allá o acá de Myst

LIGHTHOUSE

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S. A.

AUTOR: IGNACIO PULIDO

A veces, uno tiene ganas de colgar su monitor, a modo de cuadro, en el cuarto. Y es que las imágenes renderizadas son dignas de admiración; si las amenizamos con sonido y un manojo de puzzles, obtenemos un juego como éste, complicado, interesante y con el encanto y enganche propios de un clónico bien realizado.

El gran *Myst* creó secuelas, algunas mejores que otras, ninguna mejor que la idea original, si nos atenemos a la opinión de los "puristas" o valoramos en su justa medida la capacidad de innovación. Ahora bien, todas ellas tenía un punto en común: un cuidado diseño visual que habría de sujetarse con un argumento que diera algo de cordura a todas esas imágenes. Los puzzles, a menudo desarrollados en forma de extrañas maquinarias que habríamos de manejar, también era otro aspecto familiar de todos aquellos programas que rindieron un "homenaje" (en ocasiones de denomina plagio) al padre de los entornos... ¿cómo denominarlos?... esta vez sí, vamos a encontrar la palabra adecuada... vaya, se resiste... hay que inventarse algo, basta ya de utilizar términos manidos y desfasados... una nueva estética, una nueva palabra... ¿qué palabra?... ahí va: pseudosurrealismo lógico y ordenado amenizado con toques kafkianos. Quien no esté de acuerdo con esta definición, siempre puede recurrir a eso de "estética Myst".





El presente título es una de esas aventuras de señalar y "cliquear" después de habernos sorbido el coco; aunque, dada su dificultad, lo más probable es que nos dejemos los dedos haciendo clic a lo largo y ancho de toda la pantalla, desesperados, deseando que en una de esas pulsaciones demos con la pista que nos permitirá visitar otro bonito escenario. Objetos, personajes, enigmas y ambientación. Ninguno de los aquí presentes, ni vosotros que leéis este especial, necesita más para pasar un buen rato.

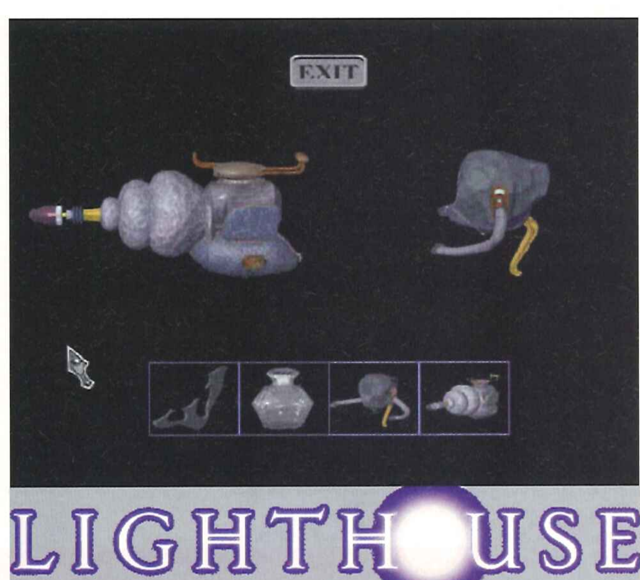
LA "ORIGINALIDAD" DE SIEMPRE

Aunque la historia que sirve de trasfondo a toda esta imaginería visual es lo de menos, bien merece que se haga una breve mención de la misma: *Lighthouse* nos sitúa en un universo paralelo en el que se da una interesante mezcla de alta tecnología e instrumentos de naturaleza orgánica. En este contexto habrás de rescatar a un científico y a su hija (es todavía un bebe, abstente de romances).

Seguir ocasionales y esotéricas pistas, reparar ingenios volantes, capitanear un submarino, pilotar una especie de tren, construir un cañón de iones, luchar contra una oscura criatura... y todo ¿para qué? Sencillamente para disfrutar de todas y cada una de las pantallas (recordar a Cavafis, lo importante no es llegar a Ítaca, sino el viaje). Para amenizar éste, el juego permite lo siguiente:

Paciencia, lógica, suerte y más paciencia: nuestros ojos lo agradecerán

Diferentes caminos a escoger para llegar a la misma conclusión, utilizar diferentes técnicas para resolver los puzzles, saltarse varias secciones de un golpe y todavía llevar a buen término la aventura. Prometedor ¿verdad?, pero tened en cuenta que el juego no da más de sí que las capturas que acompañan estas páginas. No es que sea malo, ni muchísimo menos, sino que su principal virtud es una serie de difíciles retos que ponen distancia entre nosotros y esas fantásticas imágenes. Más fácil, para que os hagáis una idea exacta: sólo para seguidores de *Myst* y similares.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 12 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P90, 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	90%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	76%

ENIGMAS EN RECIPIENTE DE LUJO

DESARROLLADOR	TOPWARE
DISTRIBUIDOR	TOPWARE

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Novela negra en SVGA

JACK ORLANDO

Contigo una gabardina, un sombrero y tu magnum 44. Frente a ti, una ciudad que ha olvidado el valor de tu dignidad y que casi te respeta menos que tú mismo. En medio, corrupción, tiros, sugerentes bailarinas de cabaret, pistas y traiciones. Todo bien asentado en una música formidable y sujeto por las riendas de una tecnología a medida.

Probablemente todos nos hemos sentido alguna vez atraídos por las calles de una ciudad norteamericana en la época de la ley seca. Cómo no nos iban a atraer cuando nos las han presentado con excelentes planos en blanco y negro, de la mano de actores de la talla del gran Bogart, que sabía describir en cada gesto la parsimonia del humo del cigarro y el olor del whisky. Con tal precedente, el reto de llevar un ambiente similar al ordenador era, cuanto menos, difícil. Se necesitaba una trama de héroes caídos, asesinatos y corrupción, que, al tiempo, pudiera ser bien hilvanada con diálogos astutos y reveladores, frases que meditasen las pistas y una música que sirviera de marco para todo esto. Las escenas de acción, sencillamente habrían de ser la consecuencia de una manera de interactuar con estas escenas. El único género que, hoy por hoy, puede abarcar todos estos ingredientes es el de las videoaventuras.

Ahora bien, ésta habría de ser de tal calidad que supiera contar al jugador una historia complicada por todos y cada uno de los medios que utilizan los juegos: gráficos, sonido, voces, efectos de luces y jugabilidad (el correlativo de la intriga en este soporte). *Jack Orlando* lo consiguió.

Vamos punto por punto: para los gráficos se utilizó la carismática estética de los dibujos de cómic, de buen cómic, muy al estilo de *Broken Sword* pero pelín más serios. Debían de permitir, y de hecho lo permiten, reflejar el atractivo de las rubias del cine negro, las desagradables muecas de los malos, las miradas inquisitoras de los buenos y los escenarios. Sobre todo, los escenarios: calles desiertas por la noche, antiguos coches lujosos, cabarets, bajos fondos, etcétera. Luego había que dar vida a los mismos: detalles en movimiento para cada escena, luces en tiempo real y sombras.

Cada uno de lso personajes, con su personal historia; cada historia, con sus propias intrigas

Desgraciadamente los diálogos no fueron traducidos, aunque sí pudimos contar con los socorridos subtítulos... desde luego, esto es incluso de agradecer para los que estamos acostumbrados a ver este tipo de películas en su versión original (sobre todo si tenemos en cuenta la calidad de algunos doblajes en esta nueva industria). A la música se le dio la importancia que precisaba, esto es, mucha. Harolf Faltemayer, compositor de temas tan conocidos como los de las películas de Top Gun y Tango&Cash, fue el encargado de poner las cosas en su lugar y, de paso, ponernos a nosotros justo en el centro de la trama. La música es totalmente envolvente: ritmos de cabaret y mezclas entre Jazz y Blues fueron la adecuada elección para hacer más grande esta joya del género.





UN HÉROE CAÍDO

Entre otras cosas, el cine negro se suele caracterizar por sus historias de denuncia (los malos suelen ser peces gordos corruptos) y por el carácter de anti-héroe de sus protagonistas. También se supo llevar esto de manera adecuada. Jack tuvo una época dorada en su relación con la ciudad que ahora recorre borracho. Era un héroe, de los que reciben medallas y tienen en la estantería las llaves de la ciudad. Todo se vino abajo cuando le encontraron inconsciente junto al cadáver de alguien que había sido asesinado en extrañas circunstancias. Tenía la oportunidad de probar su inocencia en 48 horas. No se necesita más, si tenemos en cuenta el ambiente, para empezar una aventura inusualmente adictiva.

Otro detalle a favor del programa, es la seriedad con la que se presenta al jugador. Nada de censura, las cosas como eran: los prostíbulos, con prostitutas; los diálogos, con frases subidas de tono y la embriaguez, con toda su tragedia. A pesar de esto, nosotros no podemos dejar de recomendárselo a todo el mundo. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486, 16 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P100, 39 MB DE RAM
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	85%
SONIDO	93%
JUGABILIDAD	88%
TOTAL	87%

TAN SERIO COMO ENTRETENIDO





La máquina del tiempo en CD-Rom

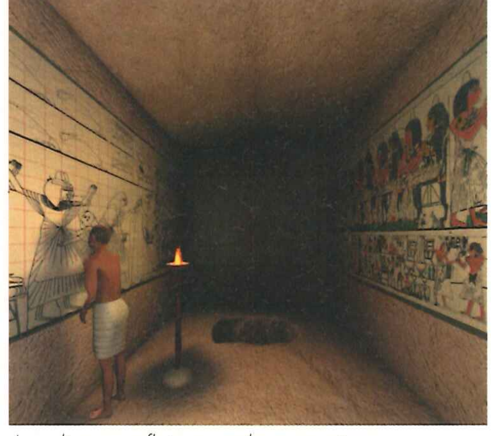
EGIPTO 1156 A.C

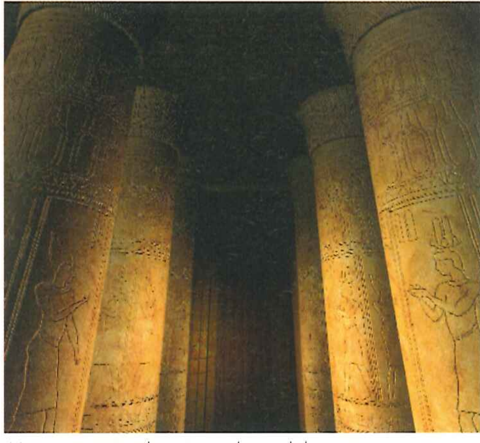
DESARROLLADOR	CRYO
DISTRIBUIDOR	FRIENDWARE

AUTOR: OSCAR MANCHA

Un juego que, como la anterior obra de sus creadores, Versalles, nos acerca a la vida cotidiana de una época y utiliza este entorno para desarrollar una gran aventura. De modo que resulta igualmente atractivo tanto a los historiadores, como a los aficionados a encontrar pistas y resolver entuertos.

La calidad se corresponde al tiempo y los medios que se han invertido en su desarrollo. Esto a algunos les parecerá redundante, pero desgraciadamente esta industria está llena de decepciones y horas de trabajo perdidas porque al final algún manazas descuida un detalle tan simple como crucial. Este no es el caso del título que nos ocupa, probablemente porque tampoco se han arriesgado a salirse de la fórmula que tan buenos resultados les ha dado con programas anteriores; a saber: tecnología Omni 3D (que nos ofrece una visión de 360º), buena ambientación gracias en los efectos de luces y sombras (sobre todo en las escenas de interiores), 30 diferentes personajes con los que interactuar (creados usando capturas de movimiento real) y una buena trama.


La cultura se refleja en cada escenario.


Una joya entre las penumbras del tiempo.

El juego nos pone en una delicada situación detectivesca: nuestro padre (un importante escriba) ha sido acusado de saquear la tumba de un faraón. El castigo a esta falta va más allá de la muerte, puesto que no sólo será ejecutado, sino que borrarán su nombre de todas las tablas históricas y se destruirá su tumba. Como veis, una buena excusa argumental para reflejar las creencias religiosas de aquel pueblo. Si esto llegase a ocurrir, la familia del protagonista caería en desgracia, así que éste habrá de apañárselas para encontrar las pruebas que demuestren ante el propio faraón la inocencia de su padre. Para dicha tarea dispone de tres días en los que seremos testigos de la vida cotidiana, los rituales y el lujo de los faraones del antiguo Egipto.

EL PASADO AL ALCANCE DE UN JUEGO

La perspectiva que se ha empleado es la de primera persona, excepto en las secuencias cinemáticas (aquellas que describen los rituales funerarios merecen una especial atención) en las que podremos observar al personaje que manejamos. La tecnología Omni 3D nos otorga una total libertad visual que se hace especialmente atractiva por el empleo de 65.000 colores. También se ha empleado la herramienta Omni-Sync que sincroniza las voces de los actores que doblan a los diferentes caracteres con los gráficos faciales de los mismos. Todo esto ofrece al apartado tecnológico del juego una excelente nota muy en la línea de la habitual calidad de los productos de Cryo (quienes hayan jugado a *Versalles* o *Atlantis*, saben perfectamente a qué nos referimos) que puede ser definida con la palabra "solidez".

Pero esa tecnología se convertiría en un superficial acto de virtuosismo sin una idea que supiera explotarla en la medida que merece. Nosotros creemos que, tratar de recrear esa antigua civilización echando mano a la inmensidad de documentos que se tienen de la misma es una de esas ideas que bien merece el empleo de tal cantidad de medios. Porque es importante destacar, no sólo la labor del equipo de programación y los guionistas, sino la tarea de coordinar a éstos con un grupo de egiptólogos del museo del Louvre, que han sido los que, a partir de yacimientos, han permitido que se levantase el entorno en el que se desarrolla la aventura. Es increíble cómo ha sido posible, a partir de una disposición caótica de rocas desgastadas, que nada dicen para los que no estamos versados en egiptología, reconstruir avenidas, plazas y templos. La sensación es la de haber rejuvenecido esos murales y ruinas que estamos acostumbrados a ver en los libros de historia.



El programa incluye tres modalidades: el juego en sí (concebido como una videoaventura clásica con sus correspondientes puzzles) el modo exploración (que nos permitirá acceder a la totalidad del entorno sin necesidad de resolver nada, sólo para satisfacer nuestras ansias de conocimiento) y una base de datos ilustrada con información del antiguo Egipto. Recomendable para todos. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	83%

JUGAR, APRENDER, OBSERVAR



DESARROLLADOR	BURST
DISTRIBUIDOR	VIRGIN

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Dibujos con animación

Toonstruck

Dibujos animados mezclados con personajes de carne y hueso para un programa que da una auténtrica lección e humor y originalidad. Gráficos muy cuidados, excelentes animaciones, vídeos de calidad y una interpretación sólida en un juego con gancho, que no estuvo en nuestro país el reconocimiento que se merecía y que sí cosechó en el extranjero.

El vídeo de introducción de este título es una secuencia digna de una película de Hollywood, y no sólo por su realización, sino por su actor protagonista, que también lo es de todo el producto. Se trata de Christopher Lloyd, excepcionalmente conocido tras sus apariciones en películas como Regreso al futuro, La familia Adams o algún episodio de Cuentos asombrosos.

Este vídeo de introducción nos muestra a un dibujante al que le es encargado un trabajo en un momento en que tiene una crisis creativa. Pasa las horas de la noche en blanco, hasta que una de sus propias creaciones acude en su ayuda y se lo lleva al mundo imaginario que había salido de sus creaciones. Los personajes de este mundo tienen un problema: el reino de Contentilandia está sucumbiendo a una máquina mortífera que tiene su enemigo, el paralelo Reino Oscuro. Esta máquina es capaz de transformar todo lo bueno y bello en cosas malas y feas. Si nuestro protagonista les ayuda, los seres de Contentilandia le devolverán la inspiración perdida.

Un argumento original para un programa que en general tiene bastante precisamente de eso, de fuera de lo común. La historia se desenvuelve con soltura, siempre y cuando no seas


Tengo una vaca lechera, no es una vaca cualquiera.

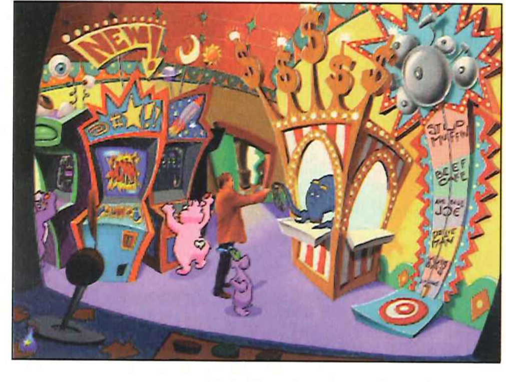




demasiado torpe para resolver los pequeños enigmas que se te plantean. Ninguno de ellos es demasiado evidente: tienes que echarle un poco de imaginación a los diversos problemas, a veces incluso sencillamente para darte cuenta de que existen. Pero una vez que le hayas cogido el tranquillo a su "imaginario creativo", el programa no tendrá secretos para ti.

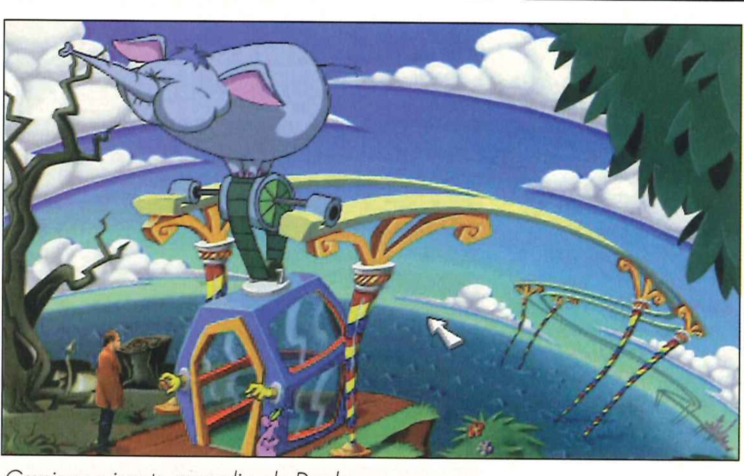
En cuanto a los gráficos, son, desde luego, uno de los puntos fuertes del programa. Poseen un colorido capaz de atrapar la más desarrollada imaginación de un niño. Los personajes, además, son simpáticos, no sólo por las divertidas frases con que se expresan, sino por su forma de moverse y por las acciones que llevan a cabo. También está muy lograda la transformación de los seres y las cosas buenas en lo contrario. Logran que se note en buena medida el cambio, pero sin traicionar el colorido básico, que no falta en ningún momento.

El sonido acompaña a la perfección el apartado gráfico. Para empezar, el programa fue traducido a nuestro idioma, lo que cual es de agradecer siempre, pero más en una aventura. Las voces fueron perfectamente implementadas, y ninguna de las gracias de los personajes se encuentra desfasada. Las melodías tampoco desmerecen un producto muy logrado. ✦








Gracioso e inepto aprendiz de Dumbo.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 16 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	85%

DIBUJOS ANIMADOS CON PERSONALIDAD

Nada nuevo pero... ¡Qué bonito!

NIGHTLONG

DESARROLLADOR	TEAM 17
DISTRIBUIDOR	PROEIN, S.A.

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Viva la estética cyberpunk: por un lado vende, por el otro nos recuerda lo afortunados que somos de vivir en ciudades que todavía tienen zonas verdes. Además ¿Quién puede negar el atractivo de la urbe del futuro? Esas noches salpicadas de destellos, tecnología y basura, son ya un recinto habitual de los juegos de ordenador.



Esperando la proposición de un viejo amigo.



No es difícil encontrar aparcamiento en la azotea.

Vamos a ver si nos aclaramos: el protagonista de esta especie de *Blade Runnner* adaptado, un tal Joshua, contrajo en su anterior trabajo una deuda con Hugh Martens, actual gobernador de una ciudad infestada con coches voladores y luces de neón. Resulta que se están produciendo una serie de ataques, sin móvil aparente, contra la empresa de criogenética Génesis, que es la responsable de que nuestro viejo amigo haya ganado las pasadas elecciones. No es, por lo tanto, de extrañar que Martens piense que esa serie de asaltos terroristas van dirigidos indirectamente contra su persona... ya se sabe, en la jungla de asfalto y en una época de exageradas desigualdades, si tienes chófer y una limusina volante eres un bocado apetecible, cuando no un rufián y fuente de corrupciones. Pero eso no es lo que importa, sino que ha llegado la hora de devolver un antiguo favor.

Una música para cada estancia y muchísimas secuencias cinemáticas avalan su calidad

Hubo un agente anterior que ya estuvo trabajando en el mismo caso. Su nombre, Simon Ruby. Bajo la tapadera de periodista se infiltró entre los supuestos malos y, cuando parecía que iba a encontrar algo, desapareció sin dejar huella. Nuestro cometido en el papel de Joshua es seguir la investigación allí donde la dejó su predecesor, esto es, que habrá que registrar el apartamento de Ruby y encontrar trastos que nos pongan a la altura de sus investigaciones. A partir de ahí, la aventura es toda nuestra. Y, aparte de eso, nos pertenece porque ya estamos familiarizados con este tipo de desarrollos, porque, si en algo destaca *Nightlong* es en no introducir ninguna novedad al desarrollo de las aventuras más clásicas.





NORMALITO, PERO BIEN MAQUILLADO

Y no decimos esto de "normalito" de forma peyorativa; es más, habrá quien sólo acepte los juegos que sigan al pie de la letra las normas del género. Para estos "puristas" se ha creado este juego. Nada de jugar en tiempo real, inteligencia artificial para los personajes o secuencias de arcade. Todo es encontrar, combinar y utilizar de la manera adecuada. La dificultad reside en que los objetos clave se encuentran muy bien escondidos y que la lógica, en contadas ocasiones, se deja a un lado para que el jugador ponga en práctica las más extravagantes ideas (ilustraríamos esto con un ejemplo, que implica a una rata muerta y un patinete, pero no queremos chafar ningún puzzle).

En cuanto al maquillaje, diremos que ese es uno de los atractivos del programa. Si alguien se pregunta por qué en tres compactos sólo hay espacio para unas sesenta pantallas, que empiece a contar todas las melodías, diálogos digitalizados y secuencias cinemáticas que adornan el juego. Estas últimas merecen una especial atención: su calidad es tan asombrosa como la frecuencia con que nos las encontramos. Además son parte del propio desarrollo del juego, nada de escenas explicativas o simples añadidos para presumir de tecnología. Con todo, el ambiente no está tan bien conseguido como su natural referente (*Blade Runner*) ya que cada pantalla adolece de cierto estaticismo, incluso en el movimiento del personaje principal.

Después de todo esto la respuesta a la pregunta de si es o no un buen juego, debería estar bastante clara: es una opción acertada, quizá la mejor de las que existen... pero sólo para aquellos que buscan este tipo de programas, que no aceptan ninguna novedad que no esté al servicio de los planteamientos más clásicos. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	80%

REGRESO AL FUTURO PARTE MIL

NIGHTLONG

DESARROLLADOR ▶ FOX
DISTRIBUIDOR ▶ ELECTRONIC ARTS

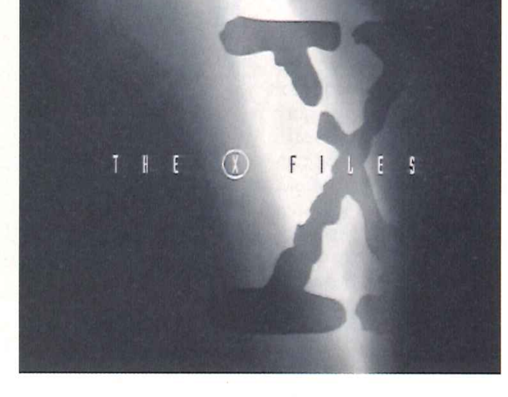

AUTOR: SITRO

Un caso sin resolver



Los más famosos agentes del FBI se ven envueltos en uno más de los casos que los han dado a conocer en el mundo entero. Este excelente programa te permite introducirte en un mundo que está lleno de peligros y, al mismo tiempo, de fascinación y atractivo. ¿A qué fan no le entusiasmaría la idea de protagonizar un capitulo?





Están ahí, pero no puedes manejar a tu antojo a Mulder y Scully. De hecho, en realidad tu misión consiste en rescatarlos. En este título tienes que asumir el papel de un tercer agente del FBI, de nombre Craig Joshua Willmore, que tiene que investigar la desaparición de los dos famosos investigadores de los expedientes X.

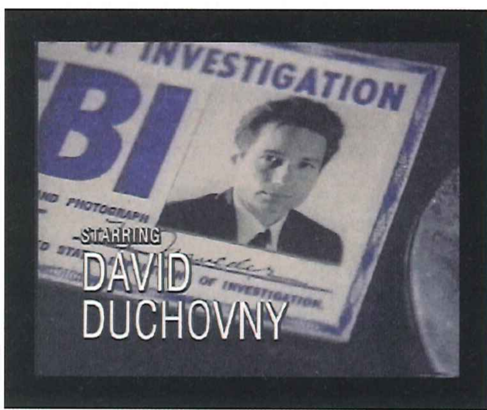
La serie de televisión que ha funcionado como un auténtico talismán de Gillian Anderson y David Duchovny tenía que saltar con toda evidencia a otras plataformas. La industria americana no podía dejar pasar a la ligera un filón como aquél. Así, casi al mismo tiempo apareció en nuestro país el filme y este videojuego, que con mucho es lo mejor que ha producido este fenómeno surgido de la mente de Chris Carter.

UN LOOK IMPORTADO EN SERIE

La película fue vista por los seguidores incondicionales de la serie, pero no consiguió mucho más, pues en realidad no era otra cosa que un capítulo más de ésta. Ahora bien, lo que con dificultad y excesivas trabas se adaptó a la pantalla grande, se ajustó como un guante al mundo del software de entretenimiento.

Su *look* cuidadísimo nos traía inconfundibles reminiscencias a la serie madre, especialmente a los títulos de la misma. La misma caja del producto es excelente en su presentación: un cuadrado transparente en el centro, *al otro lado* del cual se encuentran los siete CDs que ocupa el programa. Los créditos del juego también continúan en la tónica de la serie de modo que no defraudan a sus aficionados.

A lo largo de todo el programa se deja sentir el origen del mismo. Y se deja sentir como virtud y no como defecto. De hecho, el propio Chris Carter se esconde detrás del proyecto, lo cual es un seguro, cuanto menos, de un trabajo muy cuidado. El producto se sustenta sobre muy sólidas bases, entre ellas, un argumento complejo y perfectamente estructurado que no adolece de los defectos que abundaban en la película.



Actores magnéticos para elevar la calidad del producto.

GILLIAN Y DUCHOVNY

Los agentes Mulder y Scully han desaparecido en el transcurso de una de sus particulares investigaciones, y un joven agente es el encargado de descubrir su paradero. En el vídeo de introducción vives una de las típicas secuencias de los jueves por la noche, en la que unos seres del Más Allá entran en escena. Cuando los hayas encontrado, colaborarás con ellos en el descubrimiento del misterio y en el desenlace de la aventura.
La dificultad de los enigmas que tienes que resolver está muy bien ajustada. Todo sigue unas pautas más o menos previsibles y será sencillo para aquellos que estén fami-









liarizados con la teleserie. Sin embargo, si no conoces las claves gracias a las que se mueven los hilos, hay veces en que lo tendrás un poco complicado.



La presentación de las localizaciones sigue la tónica de la serie.

La producción del juego se asemeja en buena medida a la de un capítulo de la serie, como ha sucedido con algunas de las grandes videoaventuras de la historia, como la saga *Phantasmagoria* o títulos de la talla de *Ripper*. A lo largo de todo el programa hay una alta presencia de vídeo, como era de esperar. Todo él es de gran calidad. Ha sido grabado siguiendo las directrices de Chris Carter, con la tensión a que nos tienen acostumbrados.

LA HUELLA DEL CINE

El argumento sigue más los pasos de un filme que de un videojuego. Para empezar, la primera secuencia cumple a la perfección la función de atrapar al jugador, cuando en las videoaventuras tradicionales el proceso es algo más lento. El desarrollo, por su parte, se encuentra plagado de puntos álgidos, más propios de las películas y las series de los últimos años que del suspense perfectamente enhebrado y dosificado tipo Hitchcock.

La actuación de los actores que se meten en la piel de los protagonistas es excelente, desde luego. No hay que olvidar que los secundarios que aparecen en la exitosa serie son todos ellos de lujo, desde el muchacho de *El último gran héroe* hasta uno de los actores de la reciente *La delgada línea roja*, también protagonista de un filme independiente llamado *Beso de hermano*. Así, los elegidos para el videojuego son de gran calidad. Además, tienen partición en el programa los protagonistas habituales de la misma.

Es bueno pese a que incurre en el error de la linealidad, quizá por el constante uso del vídeo

El manejo del juego es sencillo e intuitivo. El inventario no es aparatoso, como el de *Grim Fandango*, sino de fácil acceso y rápida comprensión. Además, a lo largo del juego tendrás que manejar todo tipo de aparatos modernos, como corresponde a un hombre de tu profesión. Así, manejas un teléfono móvil, un ordenador, una agenda electrónica, etcétera.

El apartado gráfico del programa, como ya ha quedado claro a lo largo del artículo, es de gran calidad; lo mejor, sin duda, las secuencias de vídeo. Los sonidos también poseen un elevado nivel. Se nota, en general, que detrás del programa hay una cuidada producción que ha querido hacer lo mejor de él.

Es una lástima que no hayan realizado una historia un poco más abierta a las posibles variaciones del jugador, pues todo el desarrollo del juego se nos antoja excesivamente lineal. Por lo demás, un señor título al que los aficionados a las videoaventuras no pueden dejar de lado. Quien no lo haya visto todavía tendrá que "ponerse las pilas" para conseguirlo.✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P166, 32 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200, 64 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

VICISITUDES DE UN AGENTE ESPECIAL

DESARROLLADOR	ADVENTURE SOFT
DISTRIBUIDOR	ERBE

AUTOR: OSCAR MANCHA



Simon el hechicero se va al espacio

THE FEEBLE FILES

La imaginación es el elemento que nos va a enganchar al programa; esto es, originalidad en cuanto a escenarios, personajes y situaciones. Diálogos mordaces, colorido infantil y una historia bien construida, son las cualidades que aderezan este título.

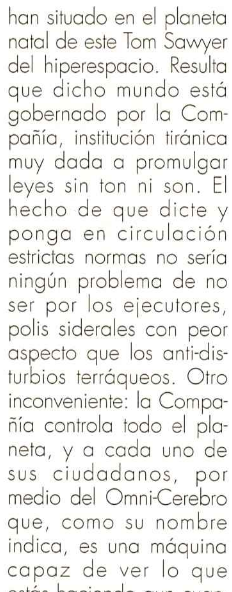


Arte urbano contra la tiranía.



Moto cutre pero !Quién la tuviera¡

Imagina que eres un alienígena que tiene a su disposición todo un universo para gamberrear, que puedes meterte en una nave espacial con aspecto de juguete, visitar este o aquel planeta y dejar constancia de tu existencia (y de la vida inteligente en la galaxia) haciendo alguna bromita como, por ejemplo, trazar surcos con tu ovni en un campo de trigo de un planeta alejado (que de lejos es color azul y de cerca tiene color caca). Como esto parece demasiado divertido para ser cierto (de hecho, no lo es; créenos) los guionistas de esta aventura, para que ésta sea tal, han ideado un inconveniente y lo han situado en el planeta natal de este Tom Sawyer del hiperespacio. Resulta que dicho mundo está gobernado por la Compañía, institución tiránica muy dada a promulgar leyes sin ton ni son. El hecho de que dicte y ponga en circulación estrictas normas no sería ningún problema de no ser por los ejecutores, polis siderales con peor aspecto que los anti-disturbios terráqueos. Otro inconveniente: la Compañía controla todo el planeta, y a cada uno de sus ciudadanos, por medio del Omni-Cerebro que, como su nombre indica, es una máquina capaz de ver lo que estás haciendo aun cuando has cerrado con cerrojo la puerta del cuarto de baño.



La trama comienza cuando Feeble, al regresar de la Tierra, después de haber estado asustando a los pobres y limitados humanos, choca con un campo de asteroides, primero, y luego con una sonda Voyager lanzada al espacio hacía tiempo. Resultado: el anticuado instrumento, desviado de su órbita, termina por caer sobre uno de los observatorios astronómicos de su planeta de origen. A la Compañía no le sienta bien que el incidente haya echado a perder el producto de una gran inversión y decide meter al extraterrestre protagonista en la cárcel. Pero, como a todos los cerdos les ha de llegar su San Quintín, los todo poderosos malos de turno tienen sus días contados. De esto se encargará la Resistencia, un grupo de rebeldes que contactarán con Feeble, y acabarán reclutándolo para su causa, por medio de uno de sus miembros: Dolores, a quien todavía no hemos encontrado ningún atractivo.

CLÁSICO, GRACIOSO, RECOMENDABLE

Si decimos que este programa es de los creadores de *Simon the Sorcerer* estamos dando pie a que muchos entusiastas del mago de las chapuzas por excelencia vayan derechos a adquirir este producto. Y harían bien. Porque las aventuras de Feeble siguen al pie de la letra el estilo del anterior en la solidez del argumento, el humor utilizado y la caricaturización de los personajes. Pero en el espacio y con algunos añitos más en el aspecto tecnológico. Nada sorprendente, desde luego, pero es muy efectivo y jugable.

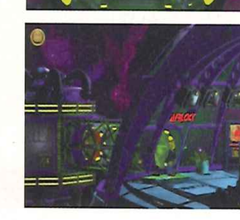
En su lista negra tiene el manejo de la interfaz, la constante repetición de pantallas que tenemos que recorrer una y otra vez, la lentitud de juego que eso provoca y la falta de música en las diferentes escenas. En el lado bueno, destacamos su ajustada dificultad, sus apropiados efectos gráficos, sus efectos sonoros y voces traducidas al castellano y la posibilidad de ver los objetos de un escenario con los que podemos interactuar.✦

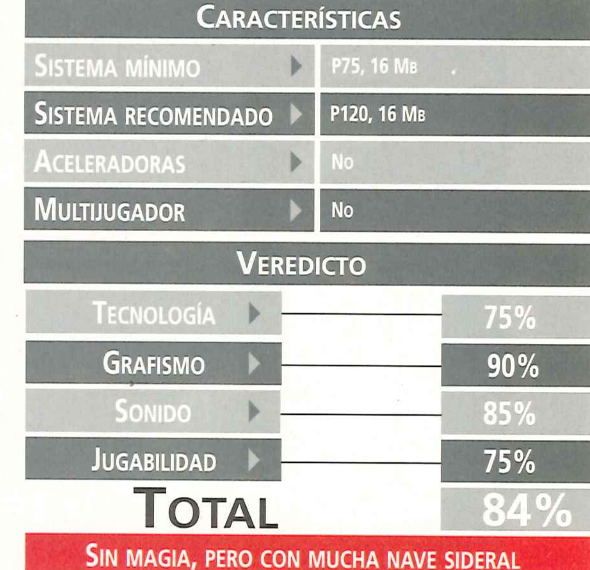












CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P75, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P120, 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	75%
GRAFISMO	90%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	75%
TOTAL	84%

SIN MAGIA, PERO CON MUCHA NAVE SIDERAL

La inestabilidad de la locura

SANITARIUM

DESARROLLADOR	DREAMFORGE ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR	ERBE

AUTOR: OSCAR MANCHA

Vamos a ver si nos aclaramos: si yo hace un momento era un Dios al que la gente rendía culto, ¿qué demonios hago ahora en este cuerpo sobre esta especie de tablero de ajedrez? Me da en la nariz que alguien se está divirtiendo de lo lindo manipulando mi mente... pero ¿por qué? ¿qué hice para merecer semejante colocón?

La introducción del juego pretende ser tan enigmática como el desarrollo del mismo. Lo consigue, por supuesto, al fin y al cabo con unas cunatas imágenes es más sencillo sugerir que contar. Nos presenta un accidente de coche ¿quién iba dentro? Es de suponer que el protagonista que encarnaremos, pero sería una conclusión precipitada, carente de base, si nos apresuramos a predecir ya desde el principio. Máxime cuando esta aventura pretende distorsionar todo justo en el momento que parece que vamos a comprender las cosas. "Siempre existirá otra realidad para convertir en ficción la verdad a la que creíamos haber llegado", este párrafo, con el que se anuncia el producto, es el más indicado para definir la base argumental del juego, además de ser un augurio que habremos de tener muy en consideración.

La primera escena, dentro del juego propiamente dicho, sitúa al protagonista en un hospital psiquiátrico, sin memoria ni identidad. Hacerse con éstas será la primera tarea del juego. Pero no esperéis encontraros en un entorno realista de locos y doctores (que también) por el que nos moveremos buscando pistas. Ni mucho menos, porque los escenarios de esta videoavntura, y aquí emerge la originalidad de la historia, se desarrollan en el interior de la mente del protagonista que, para dar color y carnaza a la aventura, está manipulada por el malo de turno (y no seguimos por aquí en orden de no revelaros nada trascendental). Al igual que si fuéramos saltando de sueño en sueño durante una noche de fiebre, en *Sanitarium* iremos cambiando, no sólo







de personalidad, sino de identidad en cada una de las múltiples partes en las que se divide el programa.

UNOS DEFECTOS QUE SABEN JUSTIFICARSE

Sin duda es bastante atractivo un argumento que nos brinda la oportunidad de manejar un dios azteca por pueblos precolombinos, el cíclope protagonista de un comic o la propia hermana del protagonista (por citar unos casos), además de hacer que nuestros ojos recorran los parajes más extraños vistos hasta ahora en un ordenador, propios de un cuadro surrealista con una gran cantidad de sugerentes detalles. Es más, alguien diría que unos no tienen relación con otros, que esto se parece más a un programa hecho a base de remiendos y cortes que a cualquier otra cosa. Pero, para eso está el argumento, la locura, para justificar esta falta de coherencia estética. Entonces, ese alguien volvería a la carga clamando que el juego, por aquel u otros motivos, es confuso. Y una vez más, la historia volvería a justificar este "detalle"

En cuanto a la mecánica, un par de líneas acerca de lo bueno y de lo malo: respecto a lo primero, un doblaje y calidad sonora de indiscutible calidad (muy por encima de la media), poco inventario (ya tenemos suficientes paranoias con el juego en sí), la flexibilidad con la que se resuelven las tareas y una interfaz sencilla y agradable. En el lado negativo, lo poco que da de sí la aventura debido a su facilidad y que no destaca ni sorprende por nada en particular. ✦



No, no eres un Dios. Sólo estas loco.



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200 MMX, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	70%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	78%

PARA HIPPIES NOSTÁLGICOS DE LOS "MALOS VIAJES"

DESARROLLADOR	TAKE 2
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.

AUTOR: OSCAR MANCHA

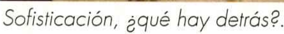
Tras la pista de un asesino y algo más...

BLACK DAHLIA

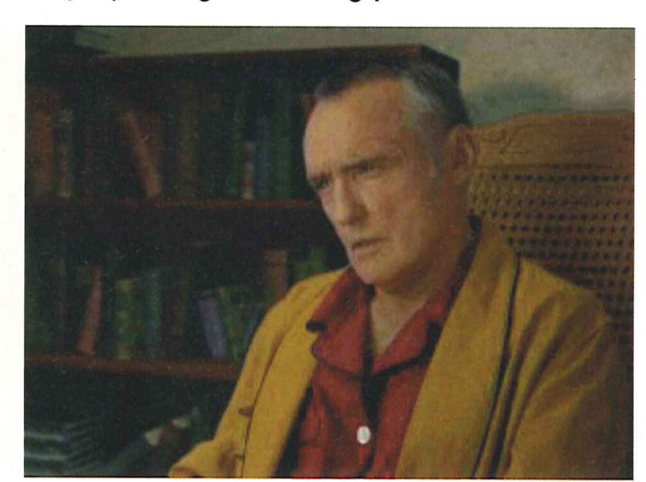


Take 2 ha sabido llevar al ordenador una novela, por la complejidad del argumento; una película, por la calidad de los actores y un buen juego, por la tecnología usada y la originalidad del planteamiento. Con estos ingrediente de lujo se presenta un título recomendable para quienes gusten de la complejidad y sean muy pacientes.





Sofisticación, ¿qué hay detrás?.



Una pena que no lo hayan utilizado más.

Que nadie espere encontrarse en los ocho compactos que componen esta aventura ningún elemento que pudiera tener algo que ver con el humor. Ni siquiera esos diálogos ingeniosos que valen para definir y caricaturizar a los personajes de un juego, sino densas parrafadas que además exigen una especial atención. La presente aventura pretende reflejar la realidad en sus aspectos más sombríos. Y no sólo consigue esto con la utilización de personajes reales y vídeos, sino gracias a un argumento que parte de hechos históricos. El resultado es previsible: resulta fascinante moverse en una historia que es creíble aun cuando no rechaza situaciones misteriosas e incluso, a primera vista, "sobrenaturales", introducidas, eso sí, con mucha sutilidad.

El argumento es prometedor: entre 1941 y 1947 existió un asesino en serie que fue bautizado con el nombre de "El carnicero loco de Kingsbury Run". El jugador encarnará a Jim Pearson, un funcionario federal miembro de la agencia de información OCI (precursora de la CIA), que tiene la misión de investigar la propaganda nazi en territorio norteamericano. Esta tarea le llevará indirectamente hasta el mencionado asesino y a un misterio que responde al nombre de "Black Dahlia", una gema que, por algún motivo, interesa mucho a los nazis. Asesinatos, espionaje y misticismo se entremezclan en una historia que tiene un poco de todo, sin renunciar a los detalles, y sabiamente es capaz de combinarlo. Además, la línea temporal en la que se desarrollan los hechos es inusualmente larga para un juego: seis años con una guerra en medio. Esto, no sólo otorga originalidad al argumento, sino que permite al jugador meditar los hechos con cierta "perspectiva histórica".

CALIDAD PARA UN CUIDADO ARGUMENTO

Estamos ante una aventura de terror, tema que ha podido ganarse un hueco en este mundillo debido a la, cada vez más habitual, utilización del vídeo (¿o a alguien ya le hacía temblar el Pirata Fantasma de *Monkey Island*?). Pero hay diversas formas de hacer uso de este adelanto, unas buenas y otras malas. Las últimas se producen cuando la sobreutilización de esta tecnología acaba por restar interactividad al programa. Pero si sirve para ambientar y enlazar las diferentes partes de un juego, como es el caso que nos ocupa, bienvenidas sean las imágenes reales. Y si añadimos que éstas tienen como protagonistas a actores de la talla de Dennis Hopper y Teri Garr, ya tenemos uno de los principales atractivos de esta videoaventura. Pero, afortunadamente, tiene aún más que ofrecernos.

Escenarios renderizados que admiten una visión de 360º, numerosos puzzles (difíciles, pero con sus correspondientes pistas), una galería de personajes con los que entablar intensos diálogos, magníficos efectos de sonido y múltiples secuencias de vídeo (que en ocasiones lamentaremos tener que verlas una y otra vez). En el lado negativo estaría la interfaz, que no es todo lo cómoda que pudiera esperarse, y el poco partido que se ha sacado de los actorazos que aparecen en la historia. Un apunte más: sólo es recomendable para los que estén acostumbrados a retos difíciles. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16 MB DE RAM
SISTEMA RECOMENDADO	P120, 32 MB DE RAM
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	85%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	80%

BORN TO BE DENNIS HOPPER

Crónica negra de John Saul

B.S. Chronicles

DESARROLLADOR	MINDSCAPE
DISTRIBUIDOR	PROEIN S.A.



AUTOR: IGNACIO PULIDO



Este juego es el resultado de una unión de fuerzas, las de Jonhon Saul, escritor de la serie de libros llamada "Las crónicas de Blackstone", y las de Bob Beates, guionista especializado en videoaventuras. Por no mencionar al formidable equipo que ha puesto a disposición de esta historia una tecnología adecuada y unos gráficos de órdago.

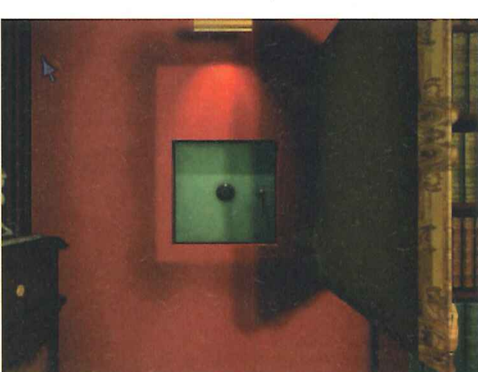
Hacia la mitad del presente siglo, el hospital psiquiátrico Blackstone fue un centro a tomar como referencia en la curación de enfermedades mentales. Buscando sus servicios fueron a parar los miembros de la aristocracia cuyos familiares ya no podían aguantarlos más en casa. Toda la flor y nata de la sociedad confiaba en el director de este centro, el doctor Malcom Metcalf, y no supieron darse cuenta que tan excéntrico erudito poco a poco, serían las malas influencias, terminaría por perder varios tornillos (más incluso que sus pacientes). Así comenzaron a suceder cosas extrañas en dicho centro, desde la desaparición de valiosos objetos hasta las inusuales muertes de algunos pacientes. Cuando el doctor Metcalf murió, el hospital fue cerrado y se dispusieron los preparativos para su demolición. Pero nunca pudo llevarse a cabo, ya que todos aquellos que tenían alguna responsabilidad en el cierre del centro murieron en extrañas circunstancias. Finalmente, tras pasar abandonado varios años, fue vendido a la Sociedad Histórica de Blackstone que buscaba convertir el hospital en un museo dedicado a la evolución en el estudio de las enfermedades mentales.







Pero el Doctor Malcom Metcalf, es decir, su espíritu, no estaba dispuesto a abandonar el lugar donde había realizado tantos experimentos y, además, aún tenía una tarea por terminar. Así que se las apaña para secuestrar a su nieto, un niño llamado Joshua, y le esconde en una habitación secreta del antiguo psiquiátrico para entrenarlo de forma que pueda terminar por él su trabajo. Nosotros encarnaremos a Oliver Metcalf, hijo del doctor, y deberemos encontrar al niño secuestrado antes de que lo haga nuestro difunto padre. Como veis, el argumento promete una buena dosis de terror: por un lado tenemos en escena las temibles enfermedades mentales (cuyos síntomas y cura estremecen a cualquiera), por el otro ya os adelantamos que habréis de tratar con un buen número de fantasmas, porque el futuro museo de Blackstone está más muerto que Elvis, aunque los espíritus que lo pueblan todavía no se hallan percatado de este pequeño detalle...

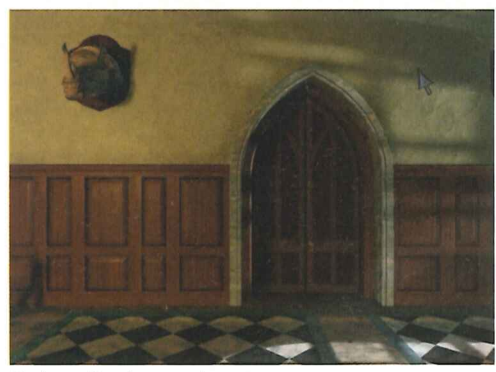


UN DEFECTO, DECENAS DE VIRTUDES

Empezamos por el primero: el juego es excesivamente lineal, a pesar de estar bien surtido de puzzles, y en ocasiones llegará a desesperar el hecho de que debamos pasar por unos acontecimientos específicos, y hablar con algún personaje en particular, si queremos coger tal o cual objeto. Aparte de esto, quizá excusable por la solidez de su argumento, el juego posee varios elementos que lo hacen merecedor de nuestro interés. Sin duda, aparte de la trama en sí, destacan los gráficos de cada estancia (y la música para cada una de ellas) que casi rozan la perfección. Eso sí, desgraciadamente no admiten una visión de 360º (el cursor nos indicará las posibles salidas) y al pasar de escena el movimiento del decorado pierde nitidez.

Aunque todo esto se queda corto cuando escuchamos a los diferentes espíritus que encontraremos a lo largo de nuestra investigación. Sencillamente, los que doblan su voz, son actores. Gracias a ellos es fácil dejarse envolver por la trama, creérsela, pasar miedo y seguir jugando. Si a esto le unimos una interfaz cómoda... ya tenemos otra recomendación para los aficionados al género.✦





Todo es lúgubre en el antiguo manicomio.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	90%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	85%

LOS FANTASMAS AÚN BAJO TRATAMIENTO



DESARROLLADOR	▶	LUCAS ARTS
DISTRIBUIDOR	▶	ELECTRONIC ARTS


AUTOR: RAFAEL MARÍA

La muerte tenía un precio

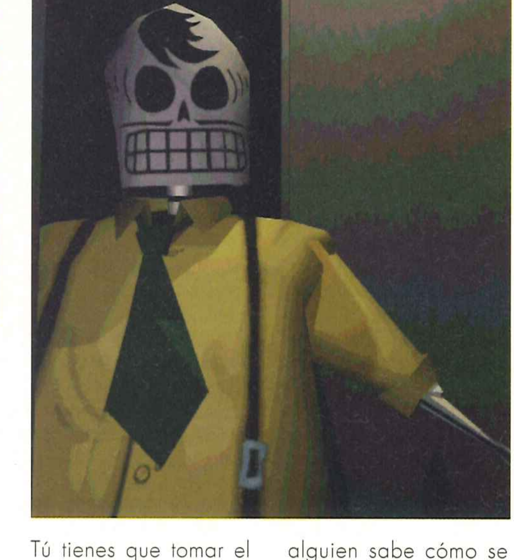
GRIM FANDANGO

Humor al más puro estilo mexicano, una aventura con sabor clásico y, al mismo tiempo, innovaciones técnicas de gran importancia para un producto que ha abierto las puertas del mundo de la videoaventura al gran público de todo el mundo.

Con ilustres precedentes como *Monkey Island* o *Toonstruck*, las aventuras que toman como base el estilo de los dibujos animados tienen una gran acogida por principio. *Grim Fandango* vino precedido de gran revuelo en el medio, y los aficionados al género empezamos a hablar de él mucho antes de que su aparición fuera un hecho. En efecto, antes y después de su salida la cobertura en los medios ha sido de gran relevancia, tanto en la prensa especializada (fue portada de nuestra revista, de hecho) como en la general. Quizá a todo esto contribuyera el cambio de distribuidora que por entonces tuvo LucasArts en nuestro país, que mantuvo al programa en el candelero durante bastante tiempo.

Sea como fuere, el hecho es que *Grim Fandango* se ha abierto hacia el campo de las 3D sin ser infiel a los principios básicos de las aventuras. No se puede decir lo mismo de *Mask of Eternity*, que entró en el mundo tridimensional con lo que muchos consideraron una traición al género. Traición o no, lo que sí es cierto es que la última parte de *King's Quest* posee una alto grado de contaminación de géneros como el arcade.

No es el caso de *Grim Fandango*. Sus programadores decidieron hacer una aventura tradicional pero dentro de un marco gráfico excepcional. Y han logrado, desde luego, un programa de excepción con unas 3D reales que nadan tienen que envidiar a los arcades de última generación.





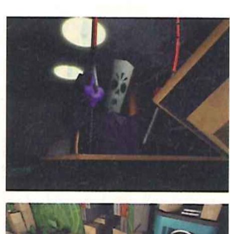
El programa conjuga con habilidad elementos de novela negra con un fuerte ingrediente mexicano que se deja sentir a lo largo de todo el desarrollo. De hecho, la misma idea del juego se nos antoja indiscutiblemente mexicana. Un mundo paralelo al humano tiene lugar en el reino de los muertos. Un mundo más vivo que el nuestro (de hecho, los únicos que parecen muertos, irreales e impuestos son los pocos vivos que aparecen a lo largo del programa) en el que hay una sociedad que posee todo lo que la nuestra (lo bueno y lo malo).

Tú tienes que tomar el papel de un agente de viajes del Más Allá que está cayendo en desgracia dentro de la empresa en que trabaja. Su misión consiste en encontrar muertos que tengan posibilidades de realizar grandes viajes en la otra vida, pero sólo caen en sus manos mequetrefes que no han sido lo suficientemente buenos como para vivir bien después del instante supremo.

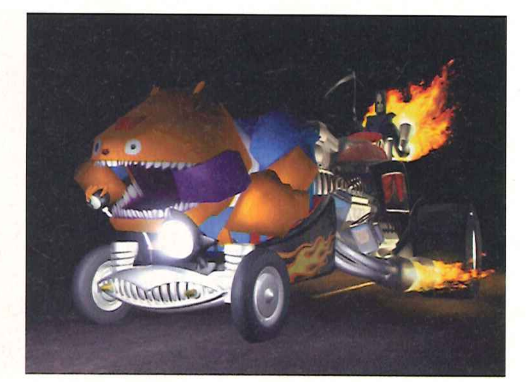
Toda la aventura se desarrolla en un entorno tridimensional. Los enemigos son poligonales y, aunque en un principio pueda parecer que se mueven de forma un poco artificial, ¿acaso alguien sabe cómo se mueve un atajo de huesos? Así pues, enseguida te acostumbrarás a la mecánica de sus movimientos y no te parecerán torpes. Cada personaje tiene su particular encanto. Manny Calavera, el protagonista, posee una hoz como un palo de ciego que saca de quién sabe dónde y despliega con simpatía y un sonido muy poco simpático. La secretaria del jefe de la oficina no para de pintarse las uñas con coquetería. Las palomas son un simpático amasijo de huesos...

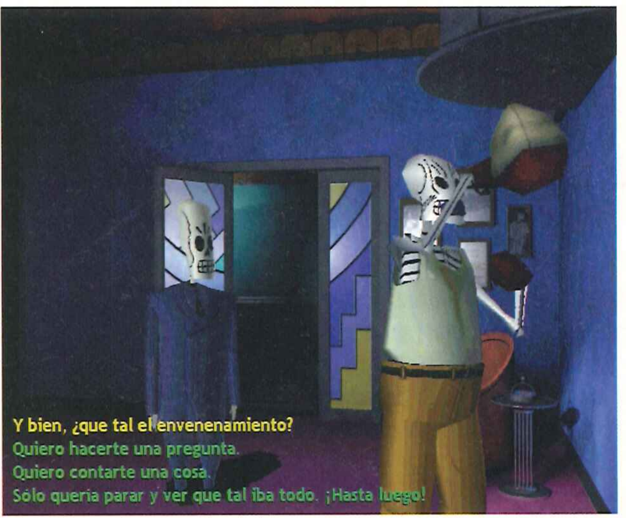
Por no hablar de las frases y las expresiones de cada uno de ellos.











El tradicional sistema de diálogos.


Tan muerto como simpático.





En este sentido hay que decir que el programa ha sido doblado a nuestro idioma con una excelente elección de los acentos y los timbres, además de con una perfecta coordinación (siempre cuando juguemos en un equipo que posea la potencia necesaria). También hay que hacer una mención especial a las melodías de fondo del programa. Vuelve en ellas el aire mexicano que subyace a lo largo de todo el programa. Son simpáticas y amenas y varían lógicamente según el momento y el lugar.

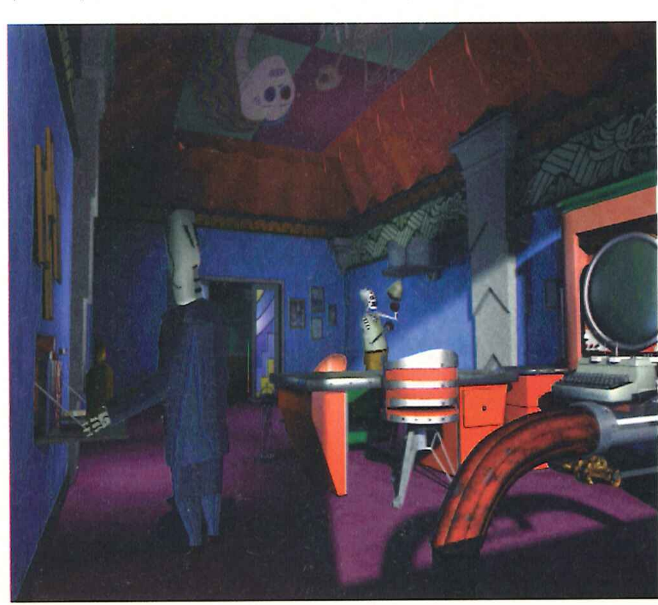
La interfaz de manejo del programa es cómoda y sencilla. Sólo tiene una traba, para mi gusto, y es la forma de acceder al inventario y de usarlo. Sólo puedes ver los objetos que has conseguido de uno en uno, y en el momento en que tengas muchos tendrás que pasar por todos ellos para coger uno. Por lo demás, tienes que mover el cursor por el escenario para ver con qué puedes hacer algo. También entablarás conversaciones con todos los personajes para obtener objetos o información de ellos.

Los gráficos del programa son fascinantes. Rebosan humor negro, buen gusto y mejor hacer. La feria, por ejemplo, está llena de colorido y pequeños detalles, mientras que la habitación de Manny Calavera es lúgubre y se encuentra un tanto destartalada. Así mismo, como hemos comentado algo más arriba, los personajes con los que tratas son elementos poligonales de gran calidad, aunque están hecho con pocos polígonos con objeto de no cargar demasiado el procesador.

El toque surrealista de muchos de los escenarios del juego se manifiesta especialmente en los momentos en que nuestro protagonista penetra brevemente en el mundo de los vivos. Entonces los escenarios parecen verdaderos cuadros dignos del grupo de Bréton, con carencias de perspectivas, elementos de *colage*, juegos de líneas y cuadrados, etc.

Los vídeos poseen, sin embargo, una más clara influencia del cine negro y la literatura policiaca. Juegos de luces y sombras, lugares típicos de un detective, presentación de los personajes a partir de sus detalles más significativos, etc. Las animaciones son siempre fluidas y poseen el mismo buen gusto que subyace en el resto del programa.

Se trata, en definitiva, de un programa que posee el gancho suficiente como para convertirse en el preferido de muchos jugadores. Aventuras al más puro estilo, con sabor tradicional pero elementos punteros como la introducción de las 3D reales en el género. Un título de ensueño para usuarios hábiles.✦



Características	
Sistema mínimo	P133, 32 Mb
Sistema recomendado	P200, 64 Mb
Aceleradoras	Si
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	95%
Grafismo	93%
Sonido	93%
Jugabilidad	95%
Total	**95%**

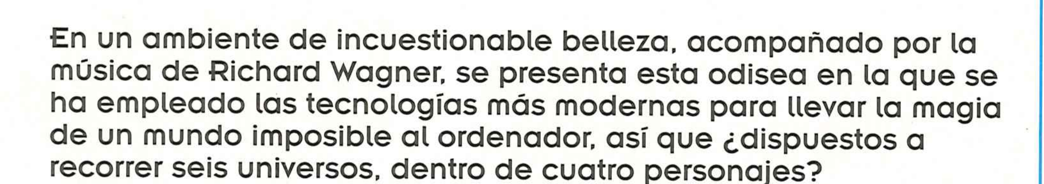
Da con tus huesos en el juego

DESARROLLADOR	▶	CRYO-INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR	▶	FRIENDWARE

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Una noche en la ópera

RING



En un ambiente de incuestionable belleza, acompañado por la música de Richard Wagner, se presenta esta odisea en la que se ha empleado las tecnologías más modernas para llevar la magia de un mundo imposible al ordenador, así que ¿dispuestos a recorrer seis universos, dentro de cuatro personajes?

La idea de hacer una aventura basada en la obra de un compositor como Wagner es, cuanto menos, sorprendente. No porque los ordenadores no permitan una transcripción de la música a un juego, ya hemos visto casos con programas como *Queen The Eye*, pero siempre se ha utilizado aquella como reclamo y buena ambientación asegurada. Una ópera, sobre todo si hablamos de la trilogía del Anillo de los Nibelungos, EXIGE, con mayúsculas, la adaptación, de algún modo, de los sentimientos que se suceden entre sus actos.

Aunque el argumento puede llegar a desconcertar, la calidad del producto obliga a que el jugador insista hasta hacerse con el mismo



La ópera consigue poner al nivel de nuestra carne el sentido de la eternidad, la tragedia, el amor, la esperanza, la heroicidad y, de una manera casi mística, la desesperación. Pero, como cualquier otro tipo de arte, está sujeto al soporte material sobre la que se levanta que, en este caso, es la interpretación de los actores, la dirección de la orquesta y la puesta en escena. Punto por punto, esta gran videoaventura ha aceptado el reto y echado mano de la tecnología para dejar en muy buen lugar a aquellos que opinamos que los videojuegos terminarán por convertirse en otro medio de asir aquello que las palabras y las manos no llegan por sí solas a entender.

El tema de la orquesta era el más sencillo de resolverse. 6 CDs son suficientes para darnos una idea de lo que George Solti era capaz de hacer frente a la Filarmónica de Viena. La partitura no se respeta en su totalidad en orden a adaptarla al juego, cualidad que a más de uno le desagradará bastante. La puesta en escena ha sido la excusa sobre la que se ha construido el guión del juego. Hay una historia detrás de este aspecto: Stephen Carrière, director creativo de Arxel Tribe, cuenta cómo, tras decidir hacer un juego basado en esta ópera, se pusieron en contacto con diversos especialistas en la materia. Casi por casualidad dieron con un diseñador francés a quien le habían encargado diseñar los vestuarios para la representación de la ópera en París, proyecto que fue cancelado por falta de presupuesto. Cuando los desarrolladores vieron los bocetos, decidieron que encajarían como un guante en visión futurista de la obra wagneriana.

La interpretación de los actores es el aspecto en el que un videojuego no puede compararse con la realidad. De todas formas se ha hecho a este respecto más de lo que podríamos esperar al animar con suma calidad (impresionantes los gestos faciales) cada uno de los 22 caracteres que encontraremos a lo largo del programa.

DE QUÉ VA EL JUEGO

Queda poco espacio, así que nos limitaremos a contaros esta compleja historia (ni mencionar la original de la ópera) en un par de líneas: en el futuro, una época de esclavitud y tiranía, el arte del pasado tiene tanto valor que con él se puede incluso negociar la libertad. Ish recibe el encargo de preparar esta gran obra y para ello se traslada a Terra 2, un asteroide que se usa como escenario de representaciones. Entra en contacto con El Anillo de los Nibelungos encarnándose en sus principales protagonistas: Alberich (enano psicópata obsesionado con el poder), Loge (un espíritu de fuego), Segismundo (medio lobo y rebelde frente a los dioses) y Brunilda (orgullosa y sugerente valkiria). Uno de los grandes atractivos del programa es la posibilidad de manejar estos personajes en el orden que queramos, de manera que podemos jugar en cada uno de sus universos de manera simultánea. Si a lo difícil que es quedarse atascado, debido a la anterior cualidad, sumamos lo largo que es el juego, sus 45 minutos de secuencias cinemáticas y la calidad de cada pantalla (por cierto, nos moveremos libremente entre fantásticos renders con los que interactuaremos desde una perspectiva subjetiva) habremos de reconocer que estamos ante una obra de arte... casi en el sentido más literal de la palabra.✦









CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO ▶	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO ▶	P200, 32 MB
ACELERADORAS ▶	No
MULTIJUGADOR ▶	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA ▶	94%
GRAFISMO ▶	95%
SONIDO ▶	98%
JUGABILIDAD ▶	80%
TOTAL	92%

PARA JUGADORES CON BUEN GUSTO

NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO, SUSCRÍBETE

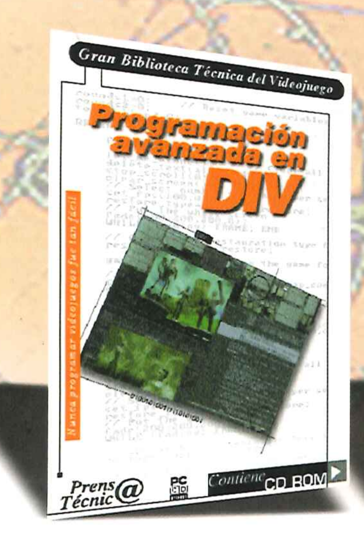
a Game Over

Si deseas estar en la vanguardia del mundo de la informática, suscribirse a GAME OVER es un primer paso acertado porque...

- *Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos artículos inmejorables (...sólo a veces lo consiguen).*
- *Porque sin lugar a dudas, encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos, que en otras publicaciones del sector.*
- *Porque es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.*
- *Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.*
- *Porque en el CD-ROM incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.*
- *Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.*
- *Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso.*
- *Porque aparte del CD-ROM de regalo, mes a mes te sorprenderemos de alguna u otra manera.*
- *Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal, recibirás tu ejemplar de Game Over.*

Además el suscriptor tiene derecho a la siguiente oferta:

- **Con un año de suscripción (doce números) regalamos un producto a elegir entre...**
- **Con dos años de suscripción (veinticuatro números) regalamos dos productos a elegir entre...**



PROGRAMACIÓN AVANZADA EN DIV
Libro Programación



SNOW WAVE AVALANCHE
Juego de ordenador

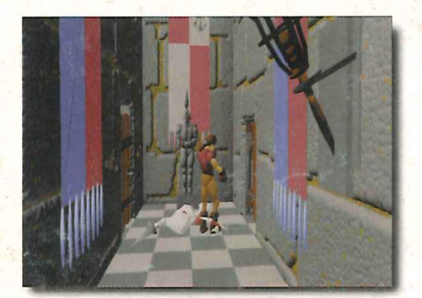


THUNDER OFFSHORE
Juego de ordenador

Prensa Técnica se reserva el derecho de cambiar cualquiera de los regalos por otros de igual valor, en caso de agotar existencias.

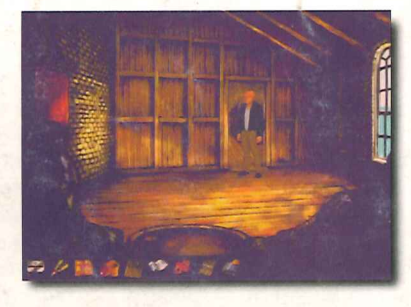






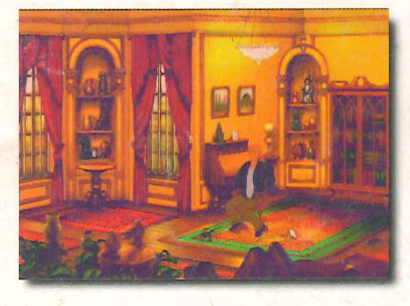




















CONTENIDO CDs

CD 1

- Broken Sword
- Broken Sword 2
- Alone in the Dark
- Muppets Treasure Island
- Monty Python & the Holy Grail
- Discworld 2
- Jack Orlando
- Last Express
- 3 Skulls of Toltecs
- Ecstatica 2
- Zork Grand Inquisitor
- Indiana Jones y la última cruzada
- Beavis & Butt-Head: Virtual Stupidity

Vídeo

- Riven

CD 2

- Curse of Monkey Island
- Grim Fandango
- Dráscula
- King's Quest VIII: Mask of Eternity
- Nightlong
- Sanitarium
- Queen The Eye
- Black Dahlia

Vídeos

- Phantasmagoria
- Phantasmagoria 2
- Ripper
- Gabriel Knight 2

